传说无限2

传说系列全书

TALES OF ENDLESS 2

TALES OF ENDLESS 2

传说无限2

传说系列全书

梦回三国扫描制作

TALES OF ENDLESS 2

传说无限2

传说系列全书

目　　录

CONTENTS

神话传说

TALES OF LEGENDIA

Senel Coolidge

塞尔·克利吉

DATA

性别： 男
年龄： 17岁
身高： 171cm
体重： 59kg
三围： 90－65－83
职业： 海上警备队队员
出生地： 大陆·科尔桑德王国
弱点： 容易为了雪莉而失去理智
恋爱观： 喜欢家庭主妇型的温柔女人
CV： 铃村健一

塞尔出生于科尔桑德王国，是一个战争孤儿。他在9岁的时候被巴兹拉夫军的特务部队所收纳，自此成为了一名少年士兵。当军方发现了他的爪术才能后，塞尔在竞争残酷的军队中渐渐崭露头角。塞尔12岁的时候接受了第一个任务，就是潜入某个水之民的村子，绑架梅尔内斯。可是当塞尔见到这次任务的目标梅尔内斯——也就是雪莉的时候，他被雪莉姐妹俩的温情所感动，于是放弃了任务，决定以后要和雪莉她们生活在一起。

可是命运是残酷的，巴兹拉夫军最终还是找到了他们，史黛拉为了保护他和雪莉选择了牺牲自己，这给了塞尔相当大的打击，并曾一度使他开始自暴自弃。后来这份自责和罪恶感让他认识到自己一定要将雪莉保护好，只有这样才能告慰史黛拉的在天之灵。

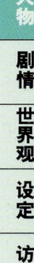
与威尔等人相遇之后，他得到了伙伴们极大的鼓励，渐渐变得成熟起来。到最后塞尔已经不是那个总是需要别人帮助的少年了，而是成为了同伴当中的领导。

Shirley Fennes

雪莉・芬尼斯

DATA

性别： 女
年龄： 15岁
身高： 154cm
体重： 41kg
三围： 77-56-82
职业： 无
出生地： 大陆西部・湖之部落
弱点： 海水
恋爱观： 从小就一直爱慕着塞尔
CV： 广桥凉



雪莉是历经四千年才诞生的新一任“梅尔内斯”，这注定她承载了生存在这个星球上的水之民的全部希望。水之民认为在梅尔内斯力量的引导下，他们可以将陆之民完全抹杀，从而使水之民再次成为这个星球上生物的主导。于是雪莉在12岁的时候参加了沧我的天启仪式，如果成功的话，她将作为梅尔内斯倾听到沧我的声音。可是在仪式中，当雪莉感受到沧我“消灭陆之民”这种疯狂意志的时候，她拒绝了沧我的意志。仪式失败了，从此雪莉变成了不能接触海水的体质。

雪莉虽然称呼塞尔为哥哥，但她内心是很喜欢塞尔的。可是她知道塞尔一直想念着的是为了保护自己而牺牲的姐姐——史黛拉，所以一直不敢向塞尔表白。后来在一系列的打击之下，雪莉终于崩溃了，她最终接受了沧我的意志，令梅尔内斯觉醒。为了将陆之民全部消灭，光迹翼被复活了。可是无论多么憎恨陆之民，雪莉在自己深爱的塞尔面前还是无法下手。塞尔的一句“相信我吧，雪莉”将她所有的憎恨都化为无形，她终于相信水之民和陆之民可以携手共创美好的未来。

Will Raynerd



威尔·雷纳德

DATA

性别：男
年龄：28岁
身高：188cm
体重：76kg
三围：91-79-88
职业：保安官
出生地：大陆·圣利西雷亚王国
弱点：哈莉艾特
恋爱观：喜欢具有知性美的成熟女性
CV：千叶进步

威尔原本是圣利西雷亚王国的一名学者，他的工作就是寻找珍贵的魔物，进行地质调查等等。同时他还是一名家庭教师，因与名门闺秀阿美莉亚相爱并私奔而被人们看作是诱拐犯，所以在家乡他是一个声名狼藉的人。威尔在遗迹船成为了一名守护灯台街的保安官，忠于职守的他得到了灯台街居民的尊敬。就在他与阿美莉亚爱情的结晶——女儿哈莉艾特即将出生的时候，阿美莉亚的父亲找到了他们，并强行将阿美莉亚带回了圣利西雷亚，而在生下哈莉艾特几年后，从小就体弱多病的阿美莉亚去世了。

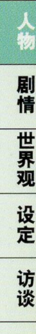
得知这一消息之后，威尔开始试图用繁重的工作来麻醉自己。作为一名学者，一旦发现贵重的魔物，他就会变得热血沸腾起来。在遇到塞尔之后，他站在一个长者的立场上给了塞尔很多帮助，是一个值得信赖的人。

克洛伊·瓦林斯

Chloe Valens

DATA

性别：女
年龄：17岁
身高：167cm
体重：49kg
三围：85-58-87
职业：骑士
出生地：大陆·圣加德利亚王国
弱点：不会游泳
恋爱观：喜欢和自己处于相同地位、并把自己当作女性来对待的男性
CV：浅野真澄



克洛伊的家族原本是圣加德利亚王国的名门骑士，在她12岁的时候，一个手腕上有蛇刺青的男人闯入了家中，在克洛伊面前将她的父母双双杀害。那个人在夺走所有钱财之后对她说了一句“以后你要是敢拿起剑的话，我是不会放过你的”便扬长而去。失去了一家之主的瓦林斯家族逐渐没落，家族的骑士称号也被剥夺。虽然克洛伊继承了家主的地位，但是毫无靠山的她没有得到任何人的帮助。克洛伊剪去长发拿起了宝剑，她发誓一定要手刃仇人为父母报仇雪恨，于是在她从杰伊口中得知那个男人在遗迹船的时候，便毅然地来到了这里。

克洛伊的性格刚强而又坚毅，有着锲而不舍的精神。克洛伊的目标是成为一名“正义的骑士”，所以她的言行中无不透出骑士风范，以身为瓦林斯家族的一员为荣。



Norma Biatty

诺玛·彼艾特

DATA

性别：女
年龄：16岁
身高：157cm
体重：43kg
三围：80−59−93
职业：宝物猎人
出生地：大陆·圣科尔尼亚王国
弱点：对自己的身材没有自信
恋爱观：喜欢成熟可以让人依靠的男人
CV：水桥かおり

诺玛出生在一个平凡的家庭中，虽不富裕，但也不算贫穷，只是她的父母总是吵架。无法忍受这种家庭的诺玛终于在12岁的时候选择离家出走。一年之后，诺玛遇到了著名的遗迹研究教授——史文，之后成为了史文的弟子。史文在发现了她的爪术才能之后，将她推荐到圣科尔尼亚王国的名校就读。为了得到史文的认同，她在学校里努力地学习古刻语和爪术。

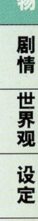
为了寻找传说中的元创王国时代的神奇宝藏——可以实现任何愿望的“永恒之光”，史文独自来到遗迹船，从此失去了消息。对诺玛而言史文就是她的救命恩人，所以在得知这一消息之后，诺玛为了寻找老师也来到遗迹船。诺玛性格开朗、活泼好动，是伙伴中不折不扣的开心果。

Moses Sandor

摩西·桑德尔

DATA

性别：男
年龄：17岁
身高：182cm
体重：66kg
三围：95–84–90
职业：山贼首领
出生地：大陆西部
弱点：容易感情用事
恋爱观：虽然他认为“女人应该默默地站在男人的身后”，不过现实中他却喜欢能够清楚地说出想法的独立女性。
CV：中井和哉



摩西是大陆上某个村子的村长的儿子。他在10岁的时候从群熊围攻之下救出了魔兽基特，自己也在战斗中失去了左眼。可是成功收服基特而成为“魔兽使”的摩西并没有得到村民们的尊敬，因为拥有强大力量的基特一直被视为不祥的象征，于是摩西的父亲和村民将基特放逐到野外，无奈之下摩西也只好选择离开村子。

在收服了一群党羽之后，他们一同来到了遗迹船占山为王，成了山贼。摩西为人爽快，讲义气，把手下都当作家人一样来对待，所以大家都很崇敬他。而且他言出必行，绝对不允许其他人伤害他的部下。

作为“魔兽使”都有一个悲惨的宿命，那就是随着魔兽的成长，力量变得越来越强，到最后必定会反噬它的主人。这对于“魔兽使”来说是无法逃避的命运，最后摩西和基特只好诀别，踏上了各自的命运之路。

杰伊

Jay





DATA

性别：男
年龄：16岁
身高：155cm
体重：47kg
三围：77–65–83
职业：情报员
出生地：大陆某国
弱点：同龄的异性
恋爱观：还没有兴趣
CV：白石凉子

杰伊从小被父母丢弃，后来被暗杀集团的首领——索隆所收养。索隆把杰伊当作是为自己服务的工具，将其培养成一名优秀的忍者。在杰伊执行某项任务的时候，被索隆当成了弃子抛弃在了遗迹船上，在他凭借自己的力量死里逃生之后，就变得再也无法信任别人。后来他只对帮助过自己的摩夫摩夫族敞开了心扉，并拼尽全力地去保护他们。

杰伊将自己的忍术技能与摩夫摩夫族的情报收集能力加以灵活运用，成为了一名精明强干的情报员，他对遗迹船的方方面面都非常了解。又因为他的客户只能用信件来和他打交道，所以人称“不可视的杰伊”。

杰伊有一个随身携带的小铃铛，那是关于他父母的惟一线索。关于这个小巧的铃铛是什么时候在什么地方制作出来的，即便是拥有超群的情报收集能力的杰伊也无从得知。在广袤的大陆的某个地方，会不会有一个以铃铛为家族纹章的贵族呢？

格琉妮

DATA

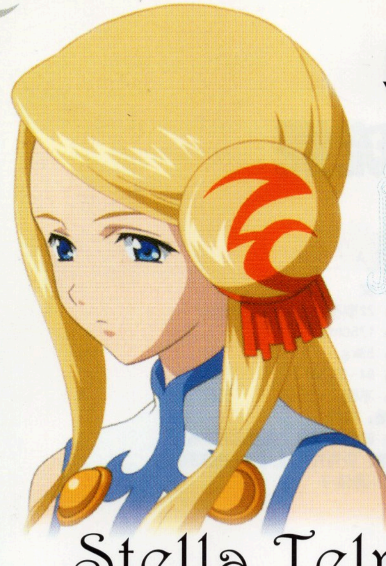
性别：女
年龄：22岁左右（从外表来看）
身高：175cm
体重：53kg
三围：94-60-84
职业：不明
出生地：天界
弱点：味觉不灵敏（她自己并不知道）
恋爱观：没有对任何人产生特殊的好感
CV：川澄绫子

Grune

格琉妮经常一个人发呆或者傻笑，但她的真实身分是掌管着世界的存续和繁荣的女神。如果以神原本的姿态降临到这个世界的话，就会扰乱这个世界中的各种力量的平衡，所以格琉妮为了避免发生这样的事情，将自己的大部分神力都封印了起来，以一个凡人的身分来到了这个世界。不过她这样做的反作用就是使自己暂时失去了记忆，并且忘记了自身的使命和自己所具备的神力，性格也变得和原来完全不一样了。

她与掌管虚无和破坏的女神——施瓦茨之间的关系是既相互对立，又相互依存。从太古时代开始，两个人就以很多世界为舞台持续着她们之间的战斗。

史黛拉·特尔梅斯



DATA
性别：女
年龄：17岁
身高：160cm

雪莉的姐姐，在水之民的村子受到巴兹拉夫军队袭击的时候，她为了保护塞尔和雪莉受到重伤而陷入昏迷。之后她成为了军队的试验品，曾用残存的力量救过塞尔好几次。

Stella Telmes



Harriet Cambell

哈莉艾特·坎贝尔

DATA
性别：女
年龄：9岁
身高：130cm

威尔与阿美莉亚所生的女儿，她认定是威尔抛弃了她们母女俩，于是满怀着对威尔的怨恨来到了遗迹船。她那顽固的个性完全就继承了威尔的遗传，虽然哈莉艾特在表面上非常恨威尔，但内心还是很想和威尔好好相处的。

基特

DATA
性别：男
年龄：不详
身高：不详

Giet

摩西的好伙伴，在它小的时候摩西曾经救过它的性命，从那以后他们俩就形影不离，结下了很深的友谊。

Zamalan

扎玛兰



DATA
性别：男
年龄：55岁
身高：165cm

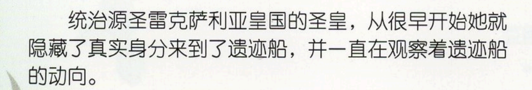
史文的师父，为了阻止以寻找“永恒之光”为己任的诺玛而来到了遗迹船。

缪塞特



DATA
性别：女
年龄：60岁
身高：152cm

Musette



统治源圣雷克萨利亚皇国的圣皇，从很早开始她就隐藏了真实身分来到了遗迹船，并一直在观察着遗迹船的动向。

史文

DATA
性别：男
年龄：32岁
身高：170cm

Sven



诺玛的师父，他自己也是一名活跃的宝物猎人，为了寻找传说中的“永恒之光”赌上了自己的性命，在冒险旅途中行踪不明。

伊莎贝拉·罗宾斯



DATA
性别：女
年龄：27岁
身高：168cm

卡迪斯的副官，不仅是一名优秀的军人，同时还很擅长唱歌跳舞。作为性感炸弹的成员，虽然她在表面上十分活跃，但其实很讨厌这份工作。

Isabella Robbins

艾德·卡迪斯

DATA
性别：男
年龄：30岁
身高：185cm

他是源圣雷克萨利亚皇国的近卫军总司令，并担任保护圣皇缪赛特的职务。同时他也是性感炸弹的领导，不过这个组织完全是基于他个人爱好成立的。

Ed Curtis

斯汀

DATA
性别：男
年龄：40岁
身高：190cm

巴兹拉夫的部下，“三杰众”之一。作为钢剑使用者，他的绰号“烈斩”广为人知，而他就是杀害克洛伊父母的手腕上有蛇刺青的人。



Stingle

梅拉妮

DATA
性别：女
年龄：28岁
身高：170cm

巴兹拉夫的部下，“三杰众”之一。因为她喜欢使用烈焰刀，所以被称为“闪红”，并且她还擅长驱使魔兽发动攻击。



Melanie

卡谢尔



DATA
性别：男
年龄：32岁
身高：185cm

巴兹拉夫的部下，“三杰众”之一。他以快速移动和变幻莫测的战斗方式而闻名，人称“幽幻”，经常与梅拉妮联合行动。

Cashel

巴兹拉夫·波拉德



DATA
性别：男
年龄：36岁
身高：205cm

军事大国——科尔桑德王国的三王子，他想要利用沧我炮的力量侵略其他国家，并期盼着能最终登上王位，于是率领着军队来到了遗迹船。

Vaclav Bolud

毛利兹·维尔内斯



DATA

性别：男
年龄：50岁
身高：172cm

管理水之民的长老，因为他曾是雪莉所在村子的村长，所以和塞尔有过一面之交。一直以来，他都在密谋利用梅尔内斯的力量来消灭陆之民。

Maurits Welnes

瓦尔特·德尔奎斯



DATA

性别：男
年龄：17岁
身高：171cm

梅尔内斯的亲卫队队长，他认为塞尔不光是破坏了自己的村子，并且还迷惑了雪莉，所以对塞尔一直抱有强烈的敌意。

Walter Delqes

菲妮摩尔·塞尔赫丝

DATA

性别：女
年龄：15岁
身高：155cm

水之民少女，她相信雪莉是梅尔内斯，但是却对雪莉舍弃了水之民这件事情感到十分矛盾。最后她成为了雪莉的朋友，并为了保护雪莉而牺牲。

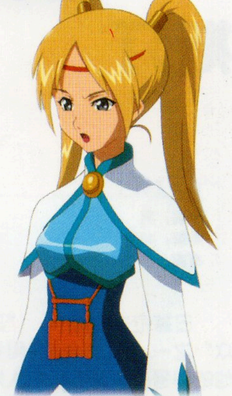
Fenimor Xelhes

修拉·维尔泽丝

DATA

性别：女
年龄：15岁
身高：155cm

菲妮摩尔的双胞胎妹妹，她无法原谅雪莉对水之民见死不救的行为，并且对姐姐的牺牲一直耿耿于怀。



Thyra Welzes

艾尔莎·阿尔科特



DATA

性别：女
年龄：13岁
身高：148cm

阿诺德的女儿。为了治愈她的病症，父亲带着她一起来到遗迹船寻找传说中的特效草药。艾尔莎的性格十分坚强，每次都默默忍受着发病给她带来的痛苦。

Elsa Alcott

阿诺德·阿尔科特



DATA

性别：男
年龄：40岁
身高：190cm

药剂师。为了治好艾尔莎的病，他与女儿一起住在遗迹船。阿诺德不仅仅是一名拥有丰富的知识和技术的药剂师，剑术也是一流的。他永远把女儿放在第一位，为了治愈女儿的病愿意做任何事。

Arnold Alcott

阿美莉亚·坎贝尔

Amelia Cambell

DATA

性别：女
年龄：18岁（十年前与威尔一起在遗迹船生活时候的年龄）
身高：158cm

出身名门的她原本是威尔的学生。在与威尔相爱之后，阿美莉亚不顾双亲反对，与威尔私奔到遗迹船并嫁给了他。在生下哈莉艾特几年后，阿美莉亚因病去世。

➡外表看起来虽然很年轻，实际上他的年龄比塞尔和摩西都要大。

查巴·莱克Csaba Rajk

DATA

性别：男
年龄：20岁
身高：172cm

摩西的左右手，负责管理摩西手下的山贼。他的性格敦厚，非常讨人喜欢。查巴非常崇拜比他年轻的摩西，所以称呼摩西为“大哥”。

索隆 Solon



DATA
性别：男
年龄：40岁
身高：180cm

索隆把杰伊当作是自己的道具，并将其培养成忍者。不但是一名优秀的忍者，同时还是忍者杀手集团的领导者。索隆认为其他人都只是自己的工具而已，为了达到目的可以不择手段。

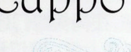


施瓦茨 Schwarz

DATA
性别：女
年龄：22岁左右（从外表来看）
身高：175cm

与格琉妮相反，她是掌管虚无与破坏的女神。施瓦茨与格琉妮是互相依存的关系，她们中的任何一方被消灭了的话，另一个人也就无法在这个世界生存。

裘波 Cuppo



DATA
性别：男
年龄：18岁（换算成人类年龄）
身高：120cm

摩夫摩夫三兄弟中的大哥，非常努力地在各地巡回修行，是摩夫摩夫族中的武术家。



波波 Poppo

DATA
性别：男
年龄：16岁（换算成人类年龄）
身高：120cm

摩夫摩夫三兄弟中最小的弟弟，是一个喜欢研究发明的技术人员，他成功开发出了“波波三世号”潜艇。

皮波 Pippo



DATA
性别：男
年龄：17岁（换算成人类年龄）
身高：120cm

摩夫摩夫三兄弟中的二哥，是一个会弹竖琴的诗人，很擅长照顾别人。

席纳

DATA
性别：男
年龄：20岁
身高：172cm

他是在灯台街的酒吧中弹钢琴的音乐家，非常喜欢面包，每次都会向塞尔他们讨要一个面包，然后即兴创作一首关于面包的曲子。

→席纳的标准打扮就是燕尾服、领结，下身穿着条纹裤子，一眼就能看出来他是个音乐家。

咪咪

DATA
性别：女
年龄：22岁
身高：157cm

第28代神奇面包师，经常伪装成小猪储钱罐、吞食豆、特殊的旗等物品埋伏在灯台街和怪物巢穴，如果能够发现她的话，咪咪就会将秘藏的面包配方送给塞尔他们。

←咪咪自称要将神奇面包师的面包配方传播到世界的所有地方，这就是她来遗迹船的理由。



《神话传说》剧情简介

原本世界是没有陆地的，只有一群自称水之民的人生活在浩瀚的海洋中。陆之民从遥远的故乡乘坐移民船到来后，他们创造了陆地，而水之民与陆之民间的战争也爆发了……

海上警卫队成员塞尔与妹妹雪莉在海上巡逻时，突然出现了一只名叫特尔克斯的怪物。塞尔打败怪物后，大海上竟升起了一道金色的光柱，接着海面波涛汹涌，小船被滔天的巨浪吞噬了……

醒来时，塞尔发现他和雪莉被巨浪带到了沙滩上，而雪莉正发着高烧。正在塞尔焦急之时，一个中年男性被船撞击的巨大响声吸引了过来。按照这个男人的指示，塞尔在小山上找到了清水，他立刻把雪莉放进水中，吓得男人不禁惊呼起来。水中的雪莉头发开始发出耀眼的蓝色光芒，呼吸也渐渐变得平缓起来。塞尔从男人口中得知，他们漂到了一艘巨大的遗迹船上。雪莉醒来后，一个神秘青年出现在了她身边。就在塞尔与青年大打出手之时，雪莉被一个名叫摩西的独眼山贼绑架了。中年男性告诉塞尔自己叫威尔·雷纳德，并答应带他去山贼的老巢救出雪莉。路上，威尔提起了"梅尔内斯"，传说中遗迹船的统治者，听到这些，塞尔的反应似乎有些异常。

刚带塞尔到灯台之街威尔特斯，就有个人匆匆忙忙把威尔叫走了，塞尔只能先到广场上等着。正当他有些无聊地站在广场上时，一个十几岁的孩子突然过来搭讪，还大叫说如果谁能打败他就给五万块钱，接着指着塞尔说刚才的话都是他说的。面对围观的人群，愤怒的塞尔亮出了拳头，而从他那发光的拳头上人们也得知他是一个爪术士。就在广场上一片混乱时，一对穿着诡异的男女出现了。他们唱起奇怪的歌，还跳着搞笑的舞，让塞尔有些哭笑不得。但就在名叫卡迪斯的诡异男准备碰塞尔时，塞尔毫不留情地打了他。接着塞尔更是将心中的怨气全都发泄在了卡迪斯和名为伊莎贝拉的人身上。但没过多久，威尔就出现并以爪晶术打倒了塞尔……

醒来时塞尔发现自己被关在了监狱中，外面正站着一位气质高贵的老妇人。塞尔从威尔口中得知老妇人名叫缪塞特夫人。听说塞尔要去救自己的妹妹雪莉后，缪塞特夫人建议威尔与他同行，同时也好去寻找一个名叫克洛伊·瓦林斯的少女，她似乎也往山贼的老巢去了。在前往老巢的路上，一个年轻女剑士突然不由分说地把塞尔和威尔当成山贼，并和他们大打出手。塞尔对女剑士的想当然非常不满，威尔推测她应当就是克洛伊·瓦林斯。走进山贼的老巢后，摩西向塞尔发出了挑衅，愤怒的塞尔中了圈套，掉进摩西设好的陷阱中。在陷阱里，他竟然意外地遇到了克洛伊，之后便与赶来的威尔会合了。三人在一扇紧闭的大铁门前找到了被关押的雪莉，虽然塞尔拼命敲打铁门，但却无济于事。无奈之下，他们只得去找摩西抢钥匙。打败摩西后，突然有一群红衣士兵与山贼混战成了一片，摩西将钥匙交给塞尔便离开了。塞尔打开关押雪莉的房间后，却发现之前的神秘青年将雪莉带走了。正当塞尔怒不可遏之时，摩西的手下查巴告诉他青年前往的方向是水晶之森。

刚到水晶之森，众人就看到一个少女被大蜘蛛追得到处乱窜。再次见到她时，她竟然责怪塞尔见死不救，还害得他们与蜘蛛大战了一场。打败蜘蛛后，少女说自己叫做诺玛，之后便强行加入到了队伍中。追上青年后，塞尔等人和他大打出手，但打斗令雪莉附近的一根柱子倒塌，危急时刻，竟然是青年舍身救了雪莉。在几只摩夫摩夫族的带领下，众人找到了出口。但就在他们即将离开时，一只巨大的蚯蚓状怪物追了过来，可偏偏他们就是打不开石门。正在众人焦急之时，雪莉碰到了门，她的手突然光芒四射，门也跟着打开了。救出雪莉后，塞尔认为不用再和同伴在一起，便带着雪莉独自离开了。可就在山路上，两人与袭击山贼老巢的红衣士兵不期而遇，带领他们的是梅拉妮、卡谢尔和斯汀"三杰众"，而之后出现的巴兹拉夫更是打败塞尔，抓走了雪莉。就在塞尔被扔下山崖时，一道灿烂的金色光芒救了他。

塞尔醒过来后发现一个小女孩正在旁边看着他，她说自己叫哈莉艾特，希望塞尔能带她到威尔特斯去，塞尔只得答应。另一方面，雪莉被关进了牢房，在她隔壁关押的是另一个"水之民"……

在威尔特斯，哈莉艾特见到了威尔，但却只是躲在远处看着他，然后有些愤怒地离开了。到威尔家后，塞尔简单地把遇到巴兹拉夫的事告诉了他们，威尔认为应该去找"不可视的杰伊"收集一些情报，但他拒绝了塞尔同行的请求。不过在诺玛的帮助下，塞尔还是打探出了威尔等人的行踪，在码头他们还看到了曾经戏弄塞尔的那个少年。跟踪威尔的船到海上后，塞尔和诺玛被发现，而那个少年则提出了与塞尔赛船的要求。塞尔驾驶的船引擎中途出了故障，他在修理时竟然发现哈莉艾特就藏在船上，而且船还是她帮忙租的……

关押在雪莉隔壁的少女叫做菲妮摩尔·塞尔赫斯，她的诚名（只有名字的水之民用来代替姓氏的词汇，能够表达出此人的特质）"塞尔赫斯"是"祝福"的意思。雪莉告诉她，自己的诚名是"芬尼斯"，意思是"祈祷之人"。雪莉从菲妮摩尔的话里听出，她非常怨恨陆之民。突然两人被士兵带出牢房，菲妮摩尔还被他们当成了实验品。就在士兵恐吓她们的时候，巴兹拉夫的部下"三杰众"出现，好像有什么诡计似的支走了士兵，还把雪莉和菲妮摩尔关在同一间牢房里。菲妮摩尔醒来后，看到穿着陆之民服装的雪莉，不禁有些惊讶。听到她叫塞尔"哥哥"时，更是怒不可遏地骂她是叛徒。但就在这时，三杰众又出现并把她们带走了。

上岸后，塞尔、诺玛和哈莉艾特遇到一个摩夫摩夫族，在它的带领下，众人在摩夫摩夫生活的岛上碰到了威尔和克洛伊，还有一直戏弄塞尔的少年。不过少年说出自己就是"不可视的杰伊"时，众人惊讶得目瞪口呆。而更让他们吃惊的是，哈莉艾特竟然是威尔的女儿，威尔竟然只有二十八岁……根据杰伊的情报，巴兹拉夫军的别动队正护送雪莉赶往雪花遗迹。拟定好计划后，众人在毛细水道开始了行动。不过计划赶不上变化，就在杰伊准备下达命令时，摩西突然带着一群山贼冲了出来，但杰伊依然打算按原计划行动。虽然塞尔成功救出了雪莉和菲妮摩尔，但由于菲妮摩尔一时犹豫，致使梅拉妮趁机放水淹没了水道，塞尔与雪莉再次分开了。利用摩夫摩夫族之前送给两人的贝壳，塞尔找到了雪莉的所在地，但他见到的并不是雪莉，而是菲妮摩尔和为保护雪莉受伤的神秘青年。原来雪莉将贝壳交给了菲妮摩尔，自己则充当了引诱巴兹拉夫军的诱饵。离开毛细水道后，众人得知雪莉已经被带到雪花遗迹，而摩西这时竟然也加入到了队伍中。

雪花遗迹戒备森严，杰伊告诉众人可以从巨大风穴潜入。在巨大风穴的底部，摩夫摩夫族开始为众人准备潜入雪花遗迹的潜艇，而克洛伊的问话勾起了塞尔的回忆。那是他和雪莉以及雪莉的姐姐史黛拉一起无忧无虑地生活在一起的美好时光……

潜艇完成后，众人心惊胆战地乘着它，潜入了雪花遗迹。不过直到这时他们才发现，所有人都被杰伊耍弄了……在雪花遗迹中，塞尔在一个巨大的容器中看到了让他疯狂的那个人——雪莉的姐姐史黛拉。塞尔拼命敲打着容器，试图把史黛拉救出来，但一切都无济于事。就在这时，巴兹拉夫出现了。愤怒的塞尔拼命冲向他，但由于实力相差悬殊，塞尔彻底被巴兹拉夫打败了。接着巴兹拉夫以塞尔相威胁，逼迫雪莉解开封印，无奈的雪莉只得答应下来。封印解开后，巴兹拉夫下令杀掉塞尔等人，但就在这时，一只金色的鸟出现并救走了塞尔，其他人也跟着逃了出去。

跑到不归之森后，摩西看到自己的手下被卡谢尔和斯汀杀死，而克洛伊也发现斯汀竟然就是自己寻找的仇人，两人顿时失去了理智。幸好威尔处理妥当，一行人才得以逃脱。就在众人以为安全时，巴兹拉夫军再次出现，不过这一次他们之中出现了内讧，接着水之民的族长毛利兹和菲妮摩尔出现了，他们告诉塞尔，刚才的内讧正是由水之民引起的。跟随毛利兹来到水之民的村落后，众人见到了神秘青年，并得知他叫瓦尔特，不过瓦尔特对塞尔的态度非常不好。据毛利兹说，雪莉和史黛拉可能会被当成威力巨大的沧我炮的炮弹，而解放了沧我炮的人正是巴兹拉夫。毛利兹还提出与源圣雷克萨利亚王国合作的请求，威尔答应做中介人，不过他要求塞尔、克洛伊和摩西留在村子里，因为他们与巴兹拉夫之间的个人恩怨太深。不过，塞尔等人却秘密达成一致，无论如何也要说服威尔带他们一起去。虽然威尔的态度依然很强硬，但前往寻找细语水晶的瓦尔特无功而返让众人得到了一个讨价还价的机会。得知细语水晶就在原创王国时代的墓地里后，众人迫不及待地赶了过去，不过诺玛却非常恐惧那个宝物猎人的禁忌之地。

在墓地里，众人遇到了一个非常美丽的女性，不过她似乎失去了记忆，除了知道自己叫格琉妮外，什么也不记得。得到水晶离开墓地时，突然出现的人偶帮众人打败了巴兹拉夫军的伏兵。回到水之民的村落，杰伊竟然也来到了这里，而毛利兹告诉众人细语水晶能操纵原创王国时代的人偶，有了人偶他们就可以与巴兹拉夫军抗衡了。作战会议后，水之民与陆之民的同盟军在舰桥前平原与巴兹拉夫军展开了战斗，而塞尔等人是独立游击小队。夜袭战中，塞尔等人打败了三杰众，之后他们来到了雪莉与史黛拉的所在地，可是就在此时，巴兹拉夫发动沧我炮，毁灭了加德利亚王国的空割山。就在他准备发射第二炮时，塞尔等人出手打败他并救下了雪莉和史黛拉，可沧我炮的发射装置却并没有停下，连雪莉也无法阻止发射。就在沧我炮射出的一瞬间，那只曾救过塞尔的金鸟从史黛拉身体里出现，用自己的身体挡住了强大的沧我炮。就在史黛拉临死之际，塞尔终于吐出了自己的心声。原来，他之所以把雪莉当成妹妹照看，两人之间没有任何进展，全都是因为塞尔心里其实早已有了史黛拉……

与巴兹拉夫军的战斗结束后的两个星期里，塞尔每天都要到史黛拉的墓前看望她。就在他静静坐着的时候，哈莉艾特走到他身边，说威尔找他有事。到威尔家后，他说圣加德利亚王国授予了他们奖章，而分发奖章的任务就落在了塞尔身上。将奖章分发完后，塞尔等人在威尔家门口看到了一个圣加德利亚王国的骑士，这个骑士对克洛伊的态度让众人大为光火。骑士走后，菲妮摩尔竟然来了，她希望塞尔能去见见雪莉。来到水之民的村落并处理过一些公事后，塞尔再次见到了雪莉。塞尔告诉她，自己不会忘记，也不会离开史黛拉，这让雪莉受到了极大的打击。第二天，瓦尔特告诉众人已经查清巴兹拉夫残党的所在地，虽然不情愿，但他还是答应与塞尔等人一同前往。在瓦尔特所说的地方，众人并没有找到所谓的残党。瓦尔特说，水之民在这里被当成人体实验的实验品，他还告诉塞尔雪莉即将开始宣托仪式。正当瓦尔特准备进攻时，他的幻兽告诉他陆之民军队袭击了宣托仪式的地点，他不得不匆匆离开。之后众人打听到仪式的地点在望海祭坛，于是便迅速赶了过去。

来到望海祭坛，一行人看到的是横尸遍地的惨状，而一切竟然是圣加德利亚王国的人所为。赶到祭坛后，塞尔等人看到为保护雪莉而死去的菲妮摩尔。受到这种打击后，雪莉终于觉醒，梅尔内斯诞生了。变为梅尔内斯的雪莉夺走了塞尔等人使用爪术的能力，但就在瓦尔特准备出手时，一阵暴风雪带走了塞尔一行。

在威尔特斯，众人仿佛被某种力量指引一样来到灯台，他们发现这时的灯台竟然已经打开了。进入灯台后，塞尔等人发现了一片与众不同的新天地，而在这里他们竟然可以使用爪术，众人决定开始调查周围的遗迹。调查过遗迹后，一行人了解到了过去发生的事情。之后，杰伊通过总结各种情报，得出了一个惊人的结论：引导他们的力量正是沧我。所谓沧我，其实正是大海的力量，而沧我实际上有两个存在——水之民的怒之沧我和这里的静之沧我。接着，威尔的手突然发出光芒，他获得了圣爪术，同伴们也一个接一个地获得了新的力量，但只有塞尔没有得到沧我的承认。夜晚，塞尔独自坐在营地里，他心中因被沧我拒绝而充满了困惑。克洛伊走到他身边，告诉他其实并不是沧我拒绝了塞尔，而是塞尔拒绝了沧我。因为史黛拉的身影一直留在他的心中，让他根本无法接受雪莉。在克洛伊的激励下，塞尔终于敢于面对心中对雪莉的感情，而他也终于获得了沧我的力量。

乘坐天空列车来到雪莉所在的海市蜃楼宫殿后，一行人遇到了瓦尔特。将他打败后，塞尔终于见到了雪莉。在塞尔的告白和劝说下，雪莉原本已经快要放弃梅尔内斯的身分，可就在这时，毛利兹说出了塞尔是巴兹拉夫间谍的真相，而塞尔也没有否定。当雪莉得知史黛拉也知道事情真相时，她心底突然涌出了一丝绝望的哀伤，接着光迹翼复活了，大坠落即将发生。

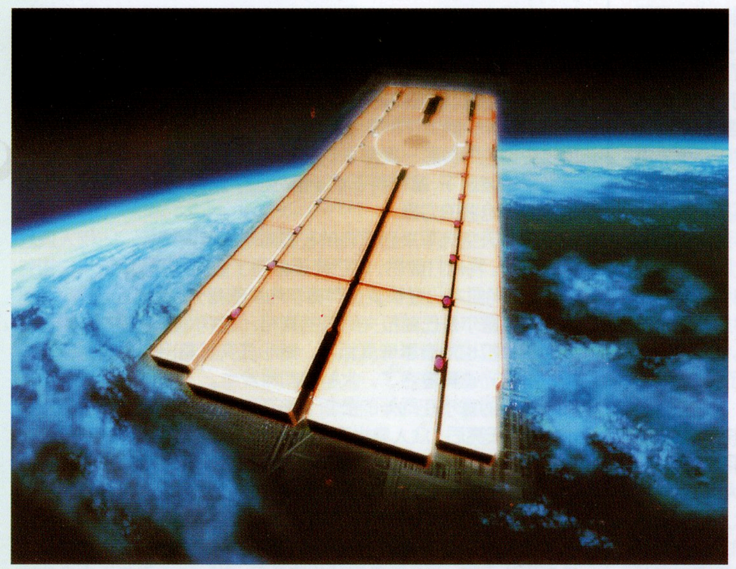
失落的塞尔在同伴的鼓励下终于振作起来，第二天他们将迎来决战。天亮后，众人乘坐天空列车通过天之桥来到了光迹翼。在内部，他们又见到了瓦尔特，这次双方的战斗是拼死一搏。临死前，瓦尔特说出了自己内心的感情，其实他非常希望自己可以保护梅尔内斯，但身为梅尔内斯的雪莉却选择了塞尔……光迹翼深处，毛利兹正和雪莉准备启动大坠落。毛利兹告诉众人，其实陆之民才是外来的民族，水之民是星球的原住民。当时陆之民乘坐白色的四角船来到星球并创造了大陆，因此毛利兹要发动大坠落，令世界重新回归到没有陆地的状态。虽然雪莉正与沧我渐渐同化，但在塞尔的努力下，两人终于拥抱在一起，雪莉又恢复成了平常的那个可爱女孩。怒之沧我的力量突然集中到了毛利兹身上，他开始与沧我同化。但在同伴和静之沧我的帮助下，塞尔战胜了毛利兹。

大海变得平静下来，塞尔和同伴们站在高高的光迹翼上望向远方的天与海。突然，体力不支的塞尔掉进海里，就在这时，他看到雪莉也追随他跳了下来。当两人紧紧拥抱在一起时，海水泛起了灿烂的光芒，他们得到了大海的祝福，两人将永不分离……



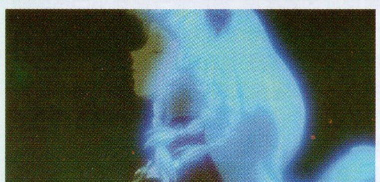
《神话传说》的世界

一、世界的起源 “陆之民”飞来



水之民与沧我

在遥远的古代，这个星球的一切都被海水覆盖着。那时没有可以称为陆地的地方，那时的世界也不是人类文明繁衍生息的世界。那片大海既作为母亲哺育了像自己孩子一般的水生民族——“水之民”并给予他们力量，但也以支配者的姿态破坏“水之民”的生活。在这个被大海包裹的世界里，海的意志决定着人们的生死存亡。水之民将那片崇敬而畏惧的大海称作“沧我”。他们将特别优秀的族人“梅尔内斯”作为与“沧我”沟通的媒介，不断创造着历史。所有一切都要遵从沧我的意识，这便是星球上所有水之民的铁则。



←以爪的使用为起点，得到沧我力量的“爪术”。水之民在使用爪术时头发会发出光亮，所以他们也被称为“煌发人”。



←水之民能使用特殊的爪术制造出“特尔克斯”。特尔克斯能缠在施术者身上飞起来，还能与敌人战斗。



遗迹船：全长120km，全宽60km，全高9km的巨大建筑物，水上平均航行时速30km，最高时速120km。船上的环境虽然会影响航向，但在游戏中因为始终在温带地区航行所以保持了温暖的气候。大约有陆之民1400人，水之民100人，摩夫摩夫族300人在遗迹船上生活。虽然历史学家认定遗迹船是陆之民在15年前首先发现的，但在那之前就已经有很多摩夫摩夫族人在那里生活了。而实际上遗迹船是陆之民的祖先来到这颗星球时所乘坐的宇宙移民船，现在的陆之民并不知道这一点，也就不知道遗迹船的核心、动力部分其实就是宇宙移民船。由于上面有许多来源不明的建筑物，又是在海上航行，所以人们将它称作遗迹船。乘坐这艘遗迹船来到这个星球的陆之民祖先用船上的一件设备“光迹翼”做出了陆地，将星球改造成自己比较适应的形态，之后移民船被当作能量工厂来使用，但在与水之民的战斗中由于遭到水之民拼命地突击而被夺去。在与陆之民的战斗中失败的水之民失去了住所，于是他们以抢来的宇宙船为核心制造出陆地，将这里当成是自己的国家，漂泊在大海上。虽然现在遗迹船的外观与水之民当初改造的形态有很大区别，但仍完整保留了飞来时的机能，随时都能飞向宇宙。只是操作方法已经失传，如今没有人知道这项技术。

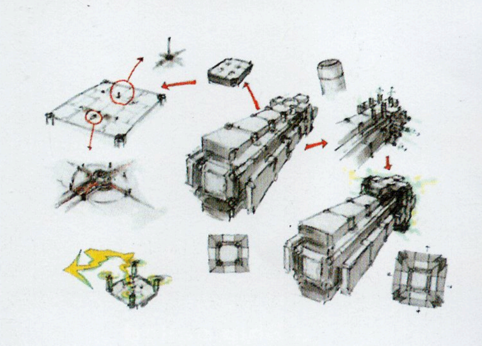
天空轨道：沿着架设在半空中的光线轨道运行的列车，在摩夫摩夫族中有“飘在空中的无轨列车”的传闻，英雄卡珀艾拉克目击了这一切，并将它记录了下来。在威尔特斯被称做“灯台”的建筑物上部实际上是天空轨道的终点站，从这里可以直达光迹翼。遗迹船最初的建造者们，也

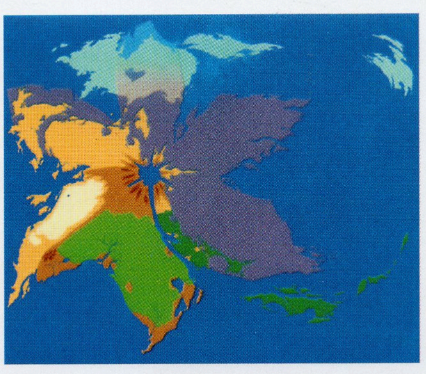
由光迹翼诞生的大陆

新人类从遥远的宇宙乘坐移民船来到了水之民生活的星球。没有人知道他们为什么移民到这里，是原本居住的地方人口过多，还是那颗星球已经毁灭了？现在已无从知晓。但可以确定的是他们将这里选作了新的居住地。

乘坐移民船到来的"陆之民"并不能像水之民那样使用沧我的力量，也不能在水中生活，但他们却拥有水之民不具备的先进科学技术。于是陆之民仰仗先进的科技与水之民展开了斗争，并努力想改造出适合他们生存的环境。

当时陆之民们使用的是由移民船搭载的武器改装而来的"光迹翼"。这是以优秀人类的生命能量为能源，可以制造大陆、破坏大陆的超兵器。随后陆之民抓来星球上最优秀的人类——梅尔内斯，使用光迹翼的力量成功造出了大陆。





←光迹翼制造出的大陆，灰色部分是光迹翼第二次发动时削去的大地。

大坠落

陆之民造出大陆这一举动让沧我震怒了，而这种怒气的具体形态使水之民不得不搬到陆地上去生活。水之民与陆之民的战斗在陆地上继续着，但作为原住民的水之民却没有爪术之外的战斗方式，他们居住的土地不断被陆之民夺去。梅尔内斯想到一个方法来扭转形势，她想牺牲自己来重新启动光迹翼，让大陆重新沉入海中。虽然有很多水之民对这种自我牺牲的作战方式提出了异议，但梅尔内斯意志坚定，最终以自己的生命为代价再次让"光"笼罩世界。但可惜的是这次牺牲只消除了一半的陆地。

失去梅尔内斯的水之民们也从历史的前台失去了踪影。

塞尔一行的故事，是从大坠落之后4000年开始的。



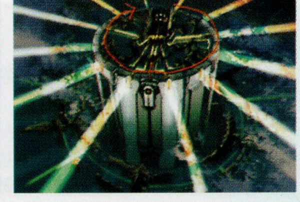
↑初期4张连续的设定图。第一张画着风平浪静的大海。



↑海水从位于移民船中央部的吸水口进入，海面徐徐下降。



↑光迹翼本体从海底出现，巨大的体积就像是能把云都穿透一般。



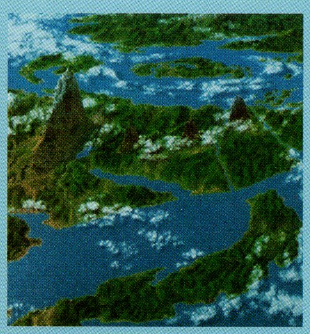
↑从光迹翼发散出呈叶脉状的破坏之光向全世界扩散。

就是陆之民的祖先带来的装置以现今的技术根本无法制造。天空轨道是当时用于连接各种设施的一种运用范围很广的工具，虽然还没被人发现，但似乎在威尔特斯以外的其他地方也有终点站存在。塞尔一行发现它之后，被杰伊和波波启动，最后由技师摩夫摩夫三兄弟来驾驶。

遗迹船及与其相关的文明：伴随着遗迹船的文明总共分为四个时期，每个时期都有各自鲜明的特点。虽然我们根据每个时期的特点给它们命了名，但也只是大体上的称谓。第一时代叫做"移民船时代"，是突然出现在这个世界上的陆之民祖先持续繁荣的时代。这段时间移民船保持着宇宙飞船的外观，被当作能量工厂来使用。这一时期的建筑物是用类似塑料和陶瓷的材料来建造的，直到现在也看不到一点风化、腐朽的痕迹。第二时代是繁荣的"原创王国时代"，由水之民缔造。夺取了陆之民的宇宙船并将其改造成现在样子的水之民吸收了从遗迹船上得到的知识和技术，创造出一种独特的文明，并将繁荣维持了近千年。这一时期的建筑大多以巨大的红色巨石为基础，外观上重视与自然环境的和谐。但可惜的是这些建筑经过岁月的腐蚀，如今只能从只鳞片爪中依稀见到往日的壮美。第三时代称为"失落的时代"。这一时期陆之民的文明衰退、原创王国也已毁灭，呈空白状态的遗迹船迎来了新的主人——摩夫摩夫族。他们在这片土地上创造了属于自己的独特文明，因此将这个"失落的时代"称为"摩夫摩夫时代"一点也不为过。但由于摩夫摩夫族并没有建造巨大的设施，也没有压迫其他民族的野心，只是平静地生活在这艘遗迹船上，因此现在几乎找不到他们文明的痕迹。摩夫摩夫族的建筑物主要以铁制的螺丝钉、螺母、铆钉为原材料。由于其机械装置全是手工打造的，所以其外表难免显得不那么规整。第四时代被称为"再发现时代"。是15年前陆之民发现并开始向遗迹船移民的时代，也就是现代。由于各国间相互的牵制，使得大规模正式移民迟迟不能实现；光靠个人又很难把大量的生活物资、劳动器材等搬到岛上，所以居民的数量一直很有限。这样一来便与没有文明的时代并没什么区别。建筑物主要由搬运、调配、加工都很方便的木材和布料建造而成。

二、遗迹船
沉睡的古代之力





a Ship called the Legacy

由移民船改良而来的“移动岛”

被陆之民打败并且失去生存空间后，水之民们移居到了陆之民造访这个星球时乘坐的移民船上，他们运用沧我的力量在上面做出陆地，在那里开始了新的生活。

移居到移民船上的水之民听从梅尔内斯（实际上是沧我）的指示开始构建自己的文明。他们将陆之民的科学结晶改造成了易于自己使用的形式，移民船的操作系统也变成了由梅尔内斯一手掌控。从宇宙的远方来到这里的移民船失去了飞上天空的能力，取而代之的是作为水之民文明“原创王国”的载体驰骋在大海上，获得了崭新的第二次生命。但这个原创王国的历史也随着“大坠落”中梅尔内斯的逝去而落下了帷幕。水之民的船变成了没有舵手、没有住民的“遗迹”，漫无目的地漂流在大海上。

黑雾：修巴鲁茨引导出的人心中脆弱一面的实体化物质。本来对任何人来说，当渴望摆脱愤怒、憎恨、恐惧、悲伤、气馁的感情到达一定程度时都会溢出体外，变成可见的实体。但黑雾则会变成修巴鲁茨的养分，被其吸收后能够增强它的力量。另外，黑雾聚集到一定程度就会结晶化，变成怪物的样子，而且各方面的能力也会大幅度提升。这种强有力的怪物能引发出人们心中更深的恐惧，而恐惧又将形成新的黑雾，修巴鲁茨就有了新的养分，负面影响会不断扩大。

原创王国：在与陆之民的祖先的战斗中败退的水之民夺取了陆之民的移民船，在那里兴建了原创王国。这是一个以能与沧我沟通的梅尔内斯为最高执政官的王权国家，通用语言是古刻语。原创王国时代的文明程度与从宇宙飞来的陆之民祖先相比并不逊色。但由于水之民的文化坚持尊崇以沧我为代表的自然环境，因此并没有像陆之民那样在科学技术方面取得巨大进步。另外，强烈的自尊心让他们无法容忍需要依靠杀害同伴、夺走家园的陆之民文明这一事实，所以水之民们除了使用遗迹船和一小部分科技以外，始终坚持独自发展自己的文明。但在约4000年前，持续繁荣了近700年的原创王国由于没有新的梅尔内斯诞生而开始走上破灭的道路。当时的梅尔内斯意识到事态的严重，为了拯救衰退的族人，她牺牲自己的性命引发了“大坠落”。

光迹翼：宇宙移民船搭载的一项设备。本来是用来改造星球、制造大陆的装置，之后被陆之民的祖先改造成将人类的生命能量转换为动力，能够制造和破坏大陆的武器。并不是任何人的生命能量都可以转换，在需要极大能量输出的情况下就要求人的生命能量有极高的纯度。水之民得到遗迹船之后将它的威力抑制到最小，和平地使用，并且在原创王国时期为了让它能够听从沧我的意志行动而加装了一些设备。经过改造之后，当梅尔内斯使用光迹翼时就能通过调整威力来控制与沧我间的同步率。可是威力越大、与沧我的同步率越高，梅尔内斯就越容易和沧我同化成一体。这种巨大力量的负面作用就是梅尔内斯由于失去自我而精神崩溃，甚至想要毁灭自己。直到现在，能够启动的光迹翼的也只有梅尔内斯。

遗迹船研究的开始

大坠落4000年之后，随着遗迹船的确认，人们（这里指陆之民）对它也开始关注起来，这是15年之前开始的事。

拥有岛屿般的巨大体积，内外部都有太古时代文明遗迹的遗迹船使得一些陆之民对调查突然出现的“神秘”无比热衷。考古学者、博物学者、以及财宝猎人等无数为了追求梦想与浪漫的人来到了这艘船上。

他们在位于船中心部的光塔下建造了一处居住区。这里本来是学者们从事学术调查时建造的宿营地，不知从什么时候开始旅行商人和坐船前来的好事者也都生活在这里，最后给这个地方取了个“灯台街威尔特斯”的名字。



←游戏开发初期设定的威尔特斯内部景观，跟现在相比显得复杂了许多。



↓同样是开发初期设计的小型船只，居民们一般使用它穿行在街市的水路之中。

沧我炮

在与水之民的战斗中，陆之民制作了“只存在于这个星球上”的兵器，那就是遗迹船的主炮——沧我炮。沧我炮是将沧我的能量凝聚、压缩后发射出去，拥有连一座大山也能蒸发的强大破坏力。经过4000年的岁月，还在用刀剑与长枪这种“跟不上时代”的武器进行战斗的现代陆之民对于这样的威力相当惊异。人们都意识到只要掌握了沧我炮，掌握了遗迹船就是掌控了整个世界。因此在遗迹船内外，国家间的摩擦时有发生。

但是，由于启动沧我炮需要水之民的生命能量，所以沧我炮并不是谁都可以使用的普通机械。

寂静的大地

在遗迹船的地下深处，有一片广阔的空间。既然是艘岛屿大小的船，或许有人会觉得即使有一两个巨大空间也没什么奇怪。但真正让人感到惊奇的是在那里有一片呈无风状态的大海。

这里是这个世界上惟一一处沧我力量无法到达的区域，水之民们将这里称为“舍弃之地”。的确，他们所信仰的沧我——猛之沧我（占优势的沧我）的力量无法干涉这块土地，但这也是有理由的，因为在这片被舍弃的土地上存在着另一个沧我——静之沧我存在。

静之沧我和猛之沧我究竟有什么联系现在还不清楚。从光迹翼和沧我炮都需要水之民的生命能量这一点来看，或许这种生命能量也是移民船的动力源，大海只沉默地守护着这一切。

天空轨道

以前当遗迹船还是移民船时，陆之民们在移民船中乘坐飞驰的列车来往于各个设施之间。秘密地道和寂静大地中的线路就是供列车行驶用的，威尔特斯的灯台则是以前的终点站。现如今虽说这些设施已经没有人使用了，但机械部分并没有完全报废。如果有谁能好好地修理一下的话，一定能让列车再度焕发青春。

煌发人：陆之民对水之民的称呼，由于水之民的头发能在水中发光而得名，他们自己则自称为“水之民”。

古刻语：水之民使用的语言，他们天生便能用这种语言对话、读书。陆之民想要理解古刻语是很困难的事，需要很长时间的努力。诺玛为了找到师父而自学古刻语，在付出艰辛的努力后终于具备了能大体上解读古刻语的知识。能够正确理解古刻语的人在大陆上屈指可数，实际上诺玛和她的师父已经远远超出了一般研究者的水平。但他们两人并没有将自己的能力公诸于众，使得大多数学者并不知道这一情况。比古刻语还要高级的是上位古刻语，但那究竟是怎么回事，至今没有人知道。

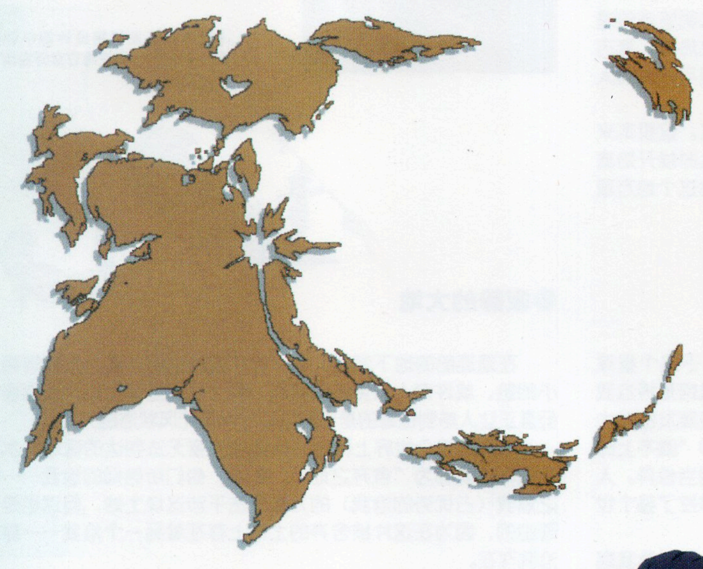
七圣联合：国名中有“圣”字的七个国家组成的联合体，宗主国是源圣雷克萨利亚皇国。圣加德利亚王国、圣柯鲁内尔王国、圣利西莱亚王国等是加盟国。在七个国家中除了圣加德利亚王国以外都盛行重文轻武的风潮。顺带一提，七圣联合这个名字在游戏中并没有出现过。

精灵：构成世界的基本元素、意志的具体化存在。掌管火炎的伊弗里特，掌管冰雪的塞露修斯，掌管大地的诺姆，掌管雷电的瓦特，掌管阴暗的影，掌管光明的蕾姆，一共六位。格琉妮在角色冒险篇的最后创造精灵之前，世界上是没有精灵存在的。虽然精灵们具有维护世界安定的责任和力量，但在游戏中的世界精灵并没有将自己的力量具体化的能力，这反而加剧了世界的不安定。而能够与它们沟通的格琉妮将构成精灵的要素称作“种子”，并加以保护起来，最后种下这些种子，帮助精灵们产生具体形象。之后，渐渐消失的格琉妮用尽最后一丝力量使精灵诞生，将世界的未来交给这些继承了自己力量的精灵们。

沧我：古刻语称为“威尔菲斯”，寄宿着意志的大海，或者说海本身就是沧我。一般人都会对这种与自己不一样的形态显得很漠然，但梅尔内斯却能通过意识直接与其交流。另外，梅尔内斯以外的人有时也能间接地进行这种意志交流。沧我其实就是这个世界的生命之源，在大海、大气中充满了它的本体，沧我的力量也是爪术的力量来源。世界上存在着猛之沧我和静之沧我，人们普遍认为猛之沧我是在

三、三大强国

寻求遗迹船的人们



科尔桑德王统国

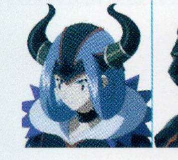
为了得到遗迹船，为了得到强大的力量，为了拥有世界范围内的霸权，目前各个国家都对外展开了侵攻。而这一切的始作俑者就是科尔桑德王统国。

这个国家是联合了大陆西边各个部落的君主制国家。其民族特有的火暴脾气使得大陆中央部分的国家将他们蔑称为“蛮族”。但尽管如此科尔桑德的人民也有充满进取心的一面，融合了爪术的新战术让周边国家苦不堪言。当然，渴望早日见到遗迹船这一点也是路人皆知的事实。

拥有数千人的科尔桑德王统国军中有第三王子巴兹拉夫率领的以控制遗迹船为目标的特别部队。巴兹拉夫从几年前就开始谋划梅尔内斯捕获计划、古刻语解读工作等勾当。他最终被以前的属下塞尔打败，真是相当的讽刺。



➡巴兹拉夫军干部：巴兹拉夫・波拉德——科尔桑德王统国第三王子。性格残忍、为达目的不择手段。他为了得到遗迹船的力量而搜捕隐居的水之民，并对其进行人体实验。







⬅三杰众——向巴兹拉夫宣誓效忠的三名干部。左边是“闪红”梅拉妮，中间是“烈闪”斯汀，右边是“幽幻”卡谢尔。虽然每个人都实力不凡，但相互之间的关系却非常糟糕。正是这一点被塞尔一行利用，最后被其打败。

这个星球诞生，是一同生活在星球上的水之民的守卫者；另一些人认为静之沧我是从外太空来到这个星球上的，但真实情况没有人知道。

沧我炮：本来是宇宙移民船上的主炮，之后被陆之民的祖先改造而成。由于使用了沧我的力量做能源，因此改名叫沧我炮。沧我炮的构造是将水之民当作容器，强制将沧我的力量注入其体内，让水之民的爪术力量呈爆发状提升，同时注入的除了沧我的力量以外，还有即便是以得到提高的爪术力量也无法抵御的精神破坏。经过以上改造，使用水之民和沧我力量的主炮便拥有了压倒性的破坏力。而对于将敌对势力的人当做道具使用这一点，没有人提出任何疑问，只把目光投向了对自己有利的方面。当陆之民注意到与沧我的同步率越高炮击的破坏力越大时，梅尔内斯便成了极好的触媒。但以梅尔内斯为触媒来使用，炮的破损率很高，而且炮击的威力大小也不能调整，所以后来便没人使用这个方法了。由于炮击的射程是由被当作容器的水之民的意识以及炮击范围来决定，因此遗迹船的体积与之相比就显得微不足道了。当然，原创王国时代遗迹船交由水之民掌控之后，这件禁忌的兵器便被封存了起来。在游戏中巴兹拉夫使用沧我炮时由于是以雪莉和史黛拉为触媒，所以威力相当大，一击便将海拔12000米的空割山消灭了。

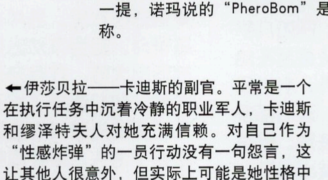
爪术：以沧我的力量为源泉发动的一种特殊能力。沧我的力量充满于大海、大气中，所有的生物通过生命活动都可以在体内积蓄沧我力量。将积蓄的沧我之力转化成能量，随攻击一起释放出来，就是爪体术。另外，驱使围绕在自己身体周围的沧我力量，以法术的形式释放的是爪晶术。特尔克斯虽然也是爪术的一种，但由于只有水之民能使用，所以不被当作普通的爪术。与沧我的意识交流是使用爪术不可或缺的，能在这方面有所进步的话就能将爪术升级成圣爪术。假如使用沧我力量的爪术士紧闭心扉，使意识的交流中断，那么这时的他便不能使用爪术了。游戏中陆之民突然不能使用爪术的原因大概是觉醒的梅尔内斯促使猛之沧我切断了沧我与他们的意识交流。和水之民不同，之前的陆之民祖先并不能使用爪术，陆之民开始使用爪术还是近几年的事。究竟是经过漫长的岁月使陆之民也掌握了与猛之沧我交流的方法？还是猛之沧我已经不介意使用它力量的究竟是谁？又或者只是陆之民的



← 缪塞特夫人——独居在威尔提斯喜欢打理植物的老妇人，但这只是表面身分。实际上她是源圣雷克萨利亚皇国的圣皇。平时一副漫不经心的样子，但一遇到重大事件就会表现出惊人的决断力和行动力，也是她让威尔关照容易暴走的塞尔的。



→ 卡迪斯——雷克萨利亚近卫军总队长，用“性感炸弹”的名字尽全力维护着威尔特斯的治安。新奇的表演、怪诞的说话方式以及夸张的服饰让街市的人们对他很有好感，却让塞尔对他无可奈何。顺带一提，诺玛说的“PheroBom”是非官方简称。



← 伊莎贝拉——卡迪斯的副官。平常是一个在执行任务中沉着冷静的职业军人，卡迪斯和缪泽特夫人对她充满信赖。对自己作为“性感炸弹”的一员行动没有一句怨言，这让其他人很意外，但实际上可能是她性格中与卡迪斯接近的那部分起了作用。

源圣雷克萨利亚皇国

位于大陆中央的强大国家，和后述的加德利亚等王国一起被称为“七圣联合”的国家群。雷克萨利亚在这七个国家之中拥有最强大的国力，最繁荣的文明，被其他六个国家视为宗主国般的存在。或许正因如此，雷克萨利亚不仅没有控制遗迹船的意愿，反而和水之民结成联军击退了科尔桑德的进攻，而且似乎还有保护遗迹船的意向。而圣皇陛下住在遗迹船这件事对水之民和陆之民的共存起到了积极的作用。

故事中属于这个国家的人物总共有缪塞特夫人、卡迪斯、伊莎贝拉三人。他们一直住在灯台街威尔特斯，得到了城中人们相当的信任。特别是卡迪斯和伊莎贝拉组成的掩人耳目的歌舞团“性感炸弹”的歌舞已经成了威尔特斯不可或缺的特色表演。

圣加德利亚王国

七圣联合其中的一个国家，故事中同伴克洛伊出生的地方。七圣联合基本上在文化上都有崇“文”的倾向，只有加德利亚王国有着尚武的国风。这一点从奉骑士道精神为宗旨的克洛伊的言行中，以及梅尔内斯强夺作战中骑士团长固执的行动都可以看出来。但这似乎也是圣加德利亚在七圣联合中总是担当防卫其他国家进攻的“盾”这一位置的原因。目前加德利亚正与邻国科尔桑德王统国交战，这场战争至今仍在继续。



← 加德利亚的制高点空劃山（由于遭到沧我炮的攻击，现在已经不存在了），王都巴尔托加就位于空劃山的山麓。



← 圣加德利亚王国骑士团团长拉夫斯凯奇。可能是由于太过重视骑士道精神，他经常会有些过激的言行，认为水之民是罪恶的存在。

体质发生了改变？对此，人们有各种和各样的猜想。

爪术士：使用爪术的人的总称。大体上分为主要使用直接攻击的爪体系术士和主要使用法术攻击的爪晶系术士。顺带一提，雪莉使用的法术被称为古代法术，即使是同一个法术在威力和表现上也是有很大差别的。

大坠落：在陆之民间流传的关于太古时代的洪水传说。那是狂暴的海水将半个大陆卷入海底的大灾难。虽然对陆之民来说只是个传说，但对水之民来说却是一段痛苦的胜利记忆。大坠落是4000年前水之民和梅尔内斯引起的。当时的梅尔内斯想用光迹翼将所有的陆地都不留痕迹地抹消掉，因为所有陆地本来就是陆之民用光迹



翼制造出来的，这么做只是将世界变回原本的样子而已。可是如此大规模的破坏需要极其强大的力量，除了将与沧我的意识交流提升到极限外没有其他办法。也就是说这需要梅尔内斯与沧我几乎合为一体，要将自己的身心完全融入沧我之中，这也就意味着她将会失去自己的生命。但是她打算牺牲自己的生命来消灭大陆的意愿并没有实现，其自我消灭的速度出乎意料地快。在大陆东半部分消失时，梅尔内斯就已经失去了生命。这样一来水之民的目的并没有完全达成，而下一个梅尔内斯又还没有出现，因此水之民的文明慢慢衰退了，但对陆之民的仇恨并没有因为时间的流逝而淡去。毛利兹在游戏中策划的就是让雪莉作为梅尔内斯而觉醒，以她的生命为代价启动光迹翼，击沉剩余的大陆。

托宣仪式：水之民的传统仪式，拥有梅尔内斯资格的女性在祭坛供奉祭品，如果她能听到沧我的声音，那么仪式就算是成功，而这位女性也就成为新的梅尔内斯。雪莉在三年前也接受了托宣仪式，但由于在觉醒阶段得知梅尔内斯是实施了大坠落、想要灭绝陆之民的人，并且对是否要杀死塞尔犹豫不决，因此产生了抵触情绪，致使仪式失败。这让雪莉身负重伤，并且昏迷不醒。塞尔和史黛拉为了找到能

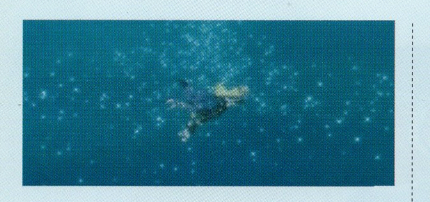
医治雪莉的艾巴莱特矿石而走出村庄时，被巴兹拉夫发现并遭到攻击。自此以后，雪莉将仪式时的记忆封印了起来，对有负同伴的重望而感到深深的自责。即便记忆被封印，但留在雪莉心中的冲击和伤害却无法平息，得了一旦接触到海水就会意识崩溃的怪病。

诚名： 只有名字的水之民用来代替姓氏的词语。诚名是选择一些有特殊意义的单词，而这个单词就与那人的个性融为一体，能从周围的环境得到力量。诚名并不由亲属决定，而是由村长等所属组织内的权威人士来认定。当然，诚名使用的是古刻语。下面列举几个在游戏中登场的水之民诚名。雪莉的诚名“芬尼斯”意思是祈祷之人，史黛拉的诚名“特尔梅斯”意思是开始之星，菲妮摩尔的诚名“塞尔赫斯”意思是祝福，提尤拉的诚名“威尔蔡斯”意思是希望，瓦尔特的诚名“德尔奎斯”意思是黑之翼，毛利兹的诚名“威尔内斯”意思是大智慧。

水之民： 很久以前就生活在这个星球上的原住种族。虽然和“煌发人”是一个意思，但那只是陆之民称呼他们时所用的词。水之民和陆之民在外形上很相似，但由于种族起源不同，因此他们拥有各种各样陆之民所不具备的特殊能力。例如几乎每一个水之民都精通爪术，有些甚至在幼时就能轻松操纵特尔克斯。另外，水之民一出生就掌握了古刻语，对话、读书都没有任何障碍。外观上虽没什么差异，但美丽的金发会随着爪术的发动而发出光芒。少数极其优秀的爪术士发动爪术时甚至能将头发、全身都变成与特尔克斯相同的颜



色。而与陆之民最大的差异还在于水之民能在水中生存。他们无论在陆地还是海洋都能自由地生活，在陆之民出现之前则主要生活在水里。虽然水之民生性温和，厌恶争斗，但当突然出现的陆之民用光迹翼制造出大陆，并向自己的居所步步紧逼的时候，他们选择了发动全面战争。战争爆发后拥有先进科学技术的陆之民让水之民吃尽了苦头，最终赢得了战争的胜利。但随着水之民的最后一搏——移民船夺取作战的成功，让他们得以将其改造后漂流在



海上，并在那里成功创建了自己的王国，这个王国就是后来繁荣的原创王国。水之民不能原谅作为侵略者、杀害了无数同伴的陆之民，他们对陆之民的仇恨也并没有随着岁月的流逝而消失，反而在他们心中燃起了复仇的熊熊烈焰。在战争中失去的大量生命和急剧变化的环境让水之民的人口不断减少，虽经过原创王国的繁荣稍稍反弹了一些，但国家的灭亡再度导致了人口的剧减，时至今日已经很难见到他们的身影了。

水舞仪式： 水之民的求婚仪式。这个仪式有固定的顺序，抛开求婚时的害羞好好记住吧：1、被求婚的一方先进入水中，朝前方游去。游出的顺序反过来也没关系。2、求婚方要努力追赶对方并将其抓住。3、就这样在水中相拥，求婚便算成功了。4、这时两人周围的水会发出祝福的光芒，让这两人感受到夫妇般的幸福，没追到对象的例外。特别对男性来说！要注意的是水之民的女性对游泳技术不如自己的男性从来是不屑一顾的。另外，对求婚者不满意的人可是会尽全力逃走的哦！

梅尔内斯： 水之民的领导者。拥有通过意识直接与沧我交流的能力。最高能达到与沧我的能力完全同步、与其融为一体的程度。同步率的高低与自己得到的恩惠相关联。同步率越高就能使用越强大的力量。拥有这种能力的人即使是在水之民之中也是极其稀有的，从上一代梅尔内斯到雪莉的诞生，中间隔了约4000年之久。梅尔内斯的能力与遗传没有关系，也不受地位、血统的控制。在原创王国时代遗迹船被水之民改造成从操舵到光迹翼的启动，几乎所有系统都要依靠梅尔内斯的强大力量来发动。这是为了将指挥权交给她，避免遗迹船被陆之民使用所采取的措施。但随着上一代梅尔内斯的逝去，这些设施也就变得无法使用了。由于梅尔内斯从此再也没有出现，原创王国因无法使用遗迹船的设备而灭亡了。在游戏中巴兹拉夫能恢复舰桥也是全靠身为梅尔内斯的雪莉的力量。



摩夫摩夫族： 由海獭进化而来的种族。平均身长一至一点二米。寿命约30年，杂食，厌恶争斗，性格沉稳单纯，可是工作时又呈现出完全不同的一面。虽然基本都生活在陆地上，但摩夫摩夫族泳技高超，至今还保留着在肚皮上敲贝壳之类海獭的生活习惯。如今在遗迹船上分散生活着约300人，相互之间的联系很紧密，因此有很强的情报搜集能力。原本是被陆之民祖先当作宠物养在飞船内的海獭经过长时间的进化成为了与人类很相近的种族。他们以陆之民在研究爪术时制造的水下爆炸装置为基础，并对其加以整合，最后依此构建了属于自己的文明。随着原创王国的毁灭，水之民离开之后的遗迹船停止了发展，迎来了“失落的时代”。而长期生活在这里的摩夫摩夫族带着对这片土地的深厚感情留了下来。虽然还没发展到宗教的程度，但他们普遍相信有一个相当于人类所说的“天堂”的地方——“郝塔特”，并坚信他们死后就会到“郝塔特”界去。

陆之民： 水之民称呼人类时所用的总称。陆之民拥有高度的文明和科技，约10000年前来到这颗星球。那些陆之民的先祖在那个完全没有陆地的世界通过研究沧我的力量，最后用机能大幅上升的光迹翼造出了陆地。但这样一来就压迫了原住民——水之民的生存空间。慢慢地双方之间的争斗多了起来，最终发展成全面战争。虽然战争的结果是陆之民取得了胜利，但他们力量的源泉移民船却被水之民夺走了。从那时开始陆之民失去了维持技术与文明的动力源，致使其文明程度不断低下，最终不可避免地衰落了。到4000年前，水之民引起的大坠落使陆之民遭到了毁灭性打击，无数的生命和技术沉入海底。现如今陆之民的人口虽然增加了很多，但文明程度已与往日不可同日而语。由于历史资料的缺失，他们甚至不知道自己是从宇宙而来的事实，也不知道遗迹船其实原本就是属于陆之民自己的东西。

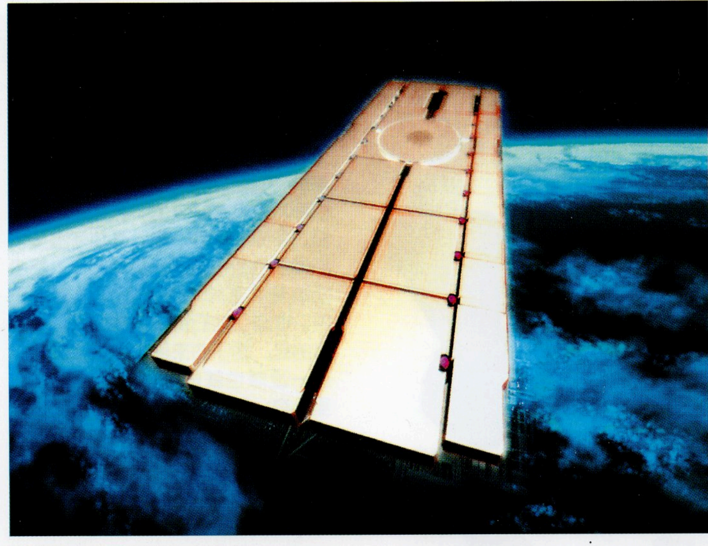
设定资料集

下面各位看到的，是在游戏开发进程中描绘的设定稿及原画等珍贵资料，共包括场景、概念图、标志、精灵、怪物、人物等各个部分。

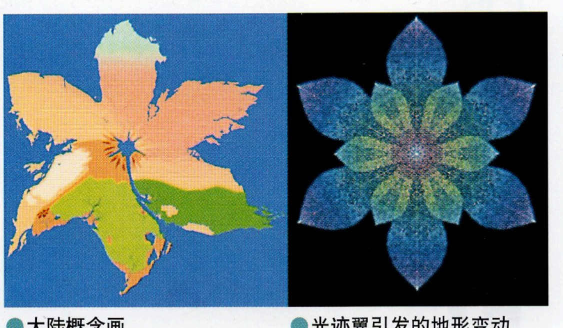
□世界观概念画



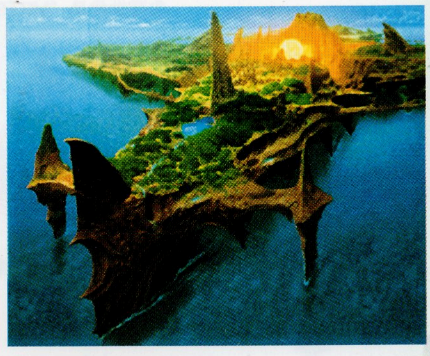
●遗迹船概念画



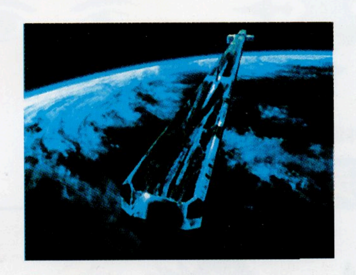
●遗迹船（宇宙船）概念画



●大陆概念画　●光迹翼引发的地形变动



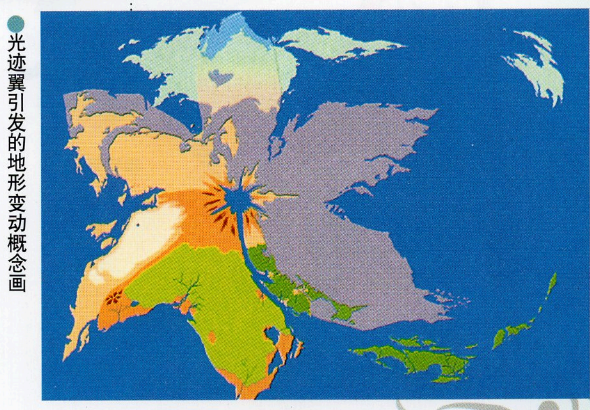
●旧遗迹船概念画



●旧遗迹船（宇宙船）概念画



●空割山

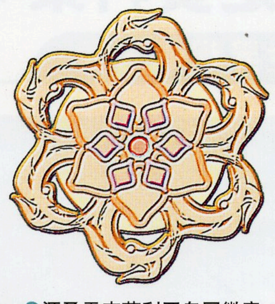


●光迹翼引发的地形变动概念画

□徽章·标志



●开发代号“MELFES”的标志



●源圣雷克萨利亚皇国徽章



●性感炸弹徽章



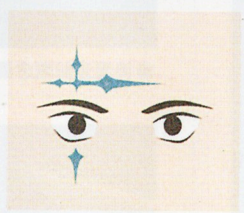
●同盟军徽章



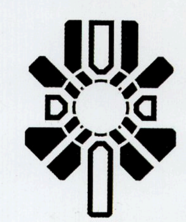
●巴兹拉夫军徽章



●玛林道巴徽章



●面部



●移民船徽章



●瓦林斯家徽章

□精灵设定图



●影



●蕾姆



●瓦特

COMMENT

与前部作品《重生传说》不同，本作中的精灵再度回归到了系列一贯的那几位元素精灵上。除了赛露修斯没有多少变化外，影、瓦特等精灵都经过了全新的设计。原本制作人员想让精灵在本作中发挥极为重要的作用，准备让他们贯穿剧情始终。但可惜的是，由于后来剧本经过了改动，这一设想也就最终搁浅了。在游戏里，有一段格琉妮将精灵们在这个不成熟的世界中具现化的动画，按照原本的设定，这段动画的“服务性”其实应该更强的……



●伊弗里特



●诺姆



●赛露修斯

□怪物初期设定图

●芬克斯族 芬克斯

●霍巴族 阿克亚霍巴

●巫人族 变色龙妖巫

●塔高艾古族 塔高艾古

●艾尔族 艾尔・艾德

●迪帕族 海斯迪帕

●西凯特族 葛兰夏凯特

●比尔艾古拉族 深海鱼

●乌鲁特族 乌鲁特

●艾古拜尔族 艾古拜尔

●加尔夫族 加尔夫骑士

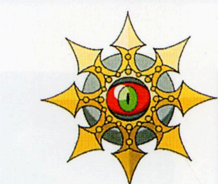
●托泰卡梅族 修赛卡梅



●飘飘族 啾啾



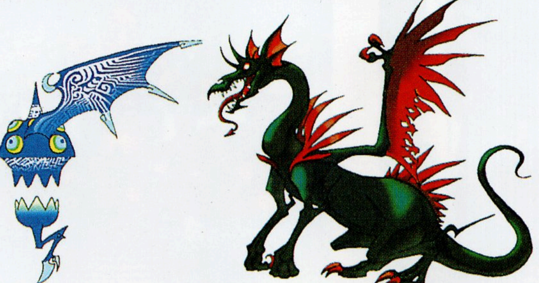
●曼德雷克族 曼德雷克



●利盾族 利盾

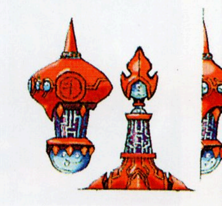


●利刃族 利刃



●嘉斯特族 印第哥嘉斯特

●龙族 万普龙



●奥特马达族 奥特马达



●奈鲁菲斯

人物 剧情 世界观 设定 访谈

◆移民船时代◆

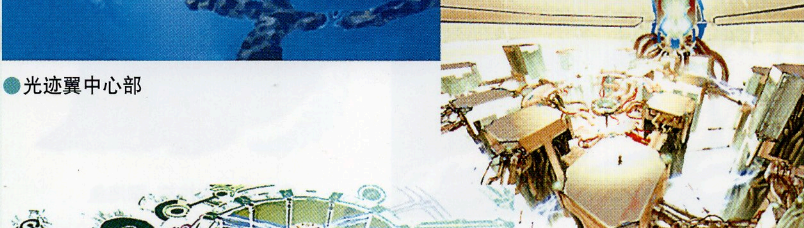
COMMENT

在本作的背景设定中，设计人员非常重视“光”这一组成部分，力图通过光与建筑外形的融合达到整体的和谐。其中光迹翼的设定是他们最为满意的，可以说完美体现出了科幻与奇幻结合的那种感觉。

●光迹翼中心部

●光迹翼核心

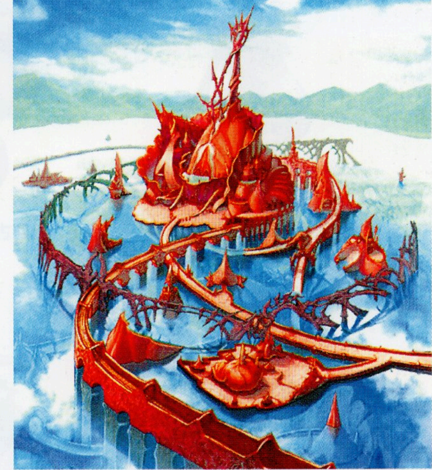
●火之置器槽



●光迹翼内部

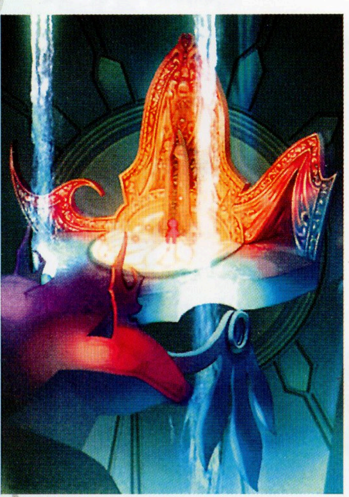


◆元创王国时代◆



●蜃气楼之宫殿





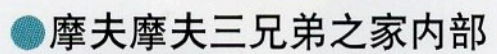
●蜃气楼之宫殿宝座



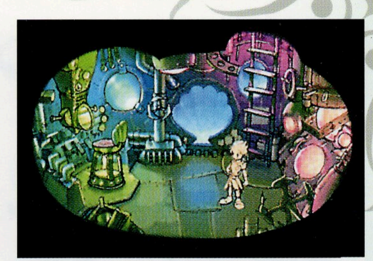
●毛利兹之庵

●食人遗迹




●摩夫摩夫三兄弟之家内部


●摩夫摩夫三兄弟之家外观


●波波三世号


●摩夫摩夫族的村子

◆摩夫摩夫族的时代◆

COMMENT

以前虽然也有猫人或兔人的设定，但像摩夫摩夫族这样完全融入到剧情中的可爱种族似乎还是第一次出现。由于摩夫摩夫族每天都过着幸福快乐的生活，所以设计人员在进行与他们有关的设定时心情也是格外放松。


●灯台之街威尔提斯全景

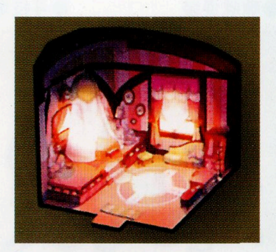
◆再发现时代◆

COMMENT

不管是威尔的家还是其他居民的房间中都没有厕所的存在，仔细想想，似乎很多游戏都刻意回避设计这个在日常生活中必然会有的地点……此外，在街上随处都可以看到小鸟和蝴蝶，即使在夜间也是如此，这完全是设计人员的个人偏好。


●道具屋与合成屋

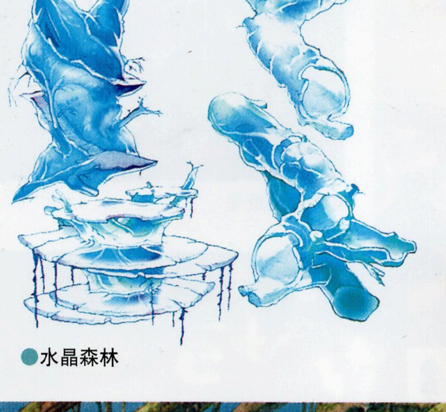

●灯台之街威尔提斯东区域


●哈莉艾特的房间

◆自然地形◆

COMMENT

虽然一开始的目标是将场景设计得偏向现实一些，给人一种协调感，但弄到最后还是变成了这种奇幻类的感觉。虽然水晶之森的半透明建模让设计人员感到颇为头疼，但令他们印象最深的，还是不归之森所要求表现出来的朦胧阴沉的感觉。

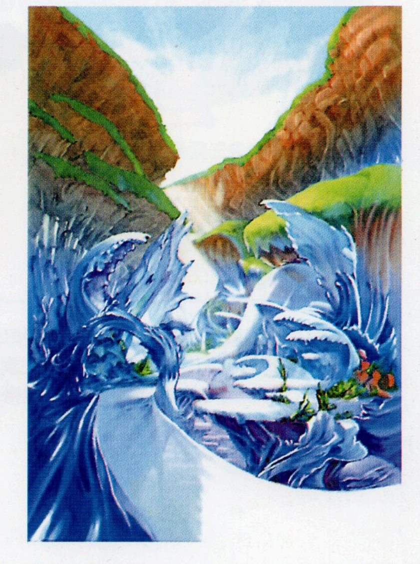


●水晶森林

●时之摇篮

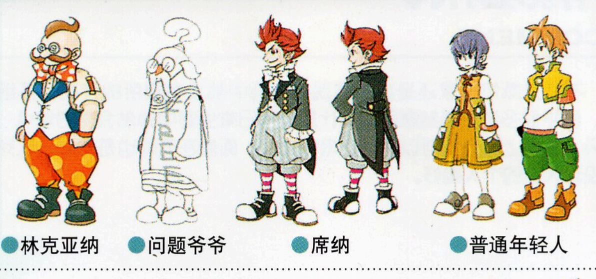


●不归之森



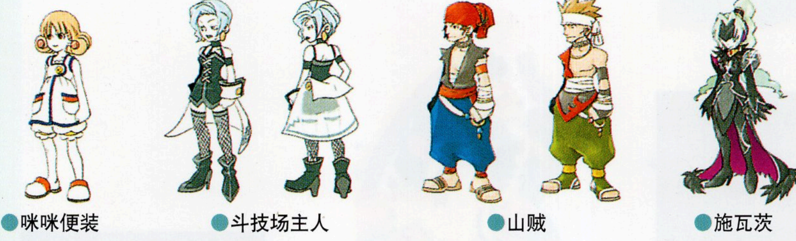
●旧水晶森林

□角色初期设定画欣赏



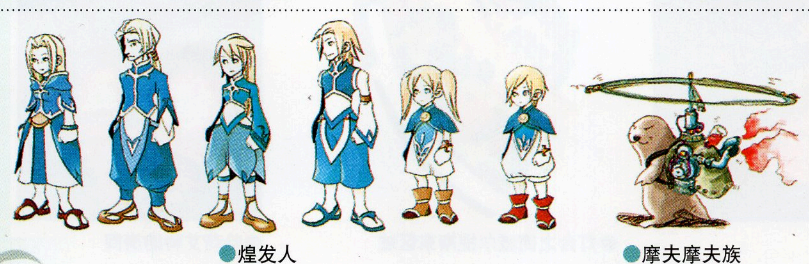


●林克亚纳 ●问题爷爷 ●席纳 ●普通年轻人 ●上流阶层





●咪咪便装 ●斗技场主人 ●山贼 ●施瓦茨



●煌发人 ●摩夫摩夫族

COMMENT

有些意外的是，这次给设计人员留下最深印象的角色并非那些主角，而是神奇面包师咪咪。在设定书上就写着咪咪是女性，不过由于之前的神奇厨师都是男性，所以设计人员还以为是书上写错了，于是就依然按照男性来进行设计，幸好后来发现得早……

除此之外令他们印象深刻的角色，就要数性感炸弹那对二人组了。在初期的设定中，性感炸弹是一对男性组合，不过后来导演觉得这样稍微平淡了些，于是就改为了男女组合。对他们服装的配色有着多种方案，黄与黑的组合方案代表着危险信号，而青与红的基调则意味着“正义的英雄”。

塞尔 雪莉 威尔 克洛伊 诺玛 摩西 杰伊 格琉妮 缪塞特

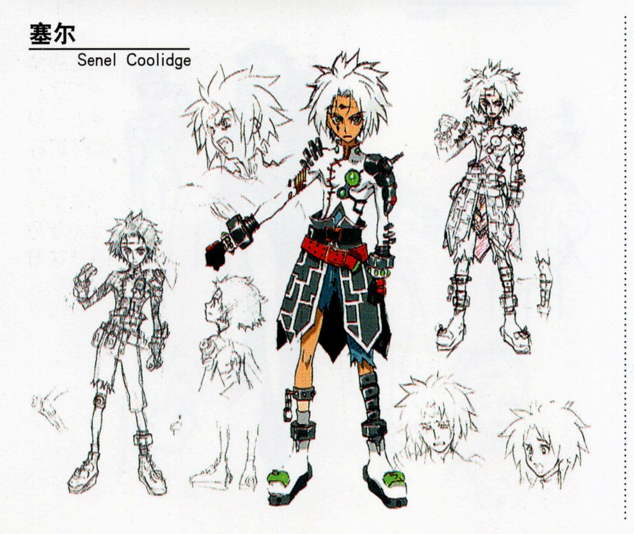
卡迪斯 伊莎贝拉 查巴 扎玛兰 史文 哈莉艾特 阿美莉亚 艾尔莎 阿尔科特

斯汀 梅拉妮 卡谢尔 巴兹拉夫 瓦尔特 瓦尔特变装 菲妮摩尔 毛利兹 雪莉正装

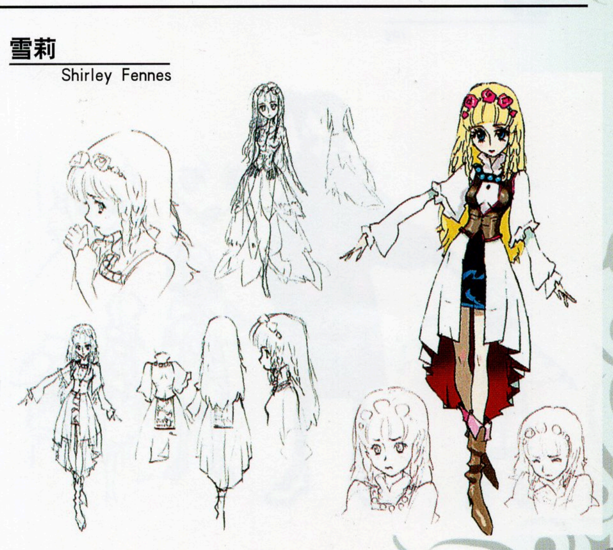
史黛拉 索隆 咪咪 行商人 席纳 波波 皮波 裘波

□中泽一登设定原画

塞尔
Senel Coolidge



雪莉
Shirley Fennes



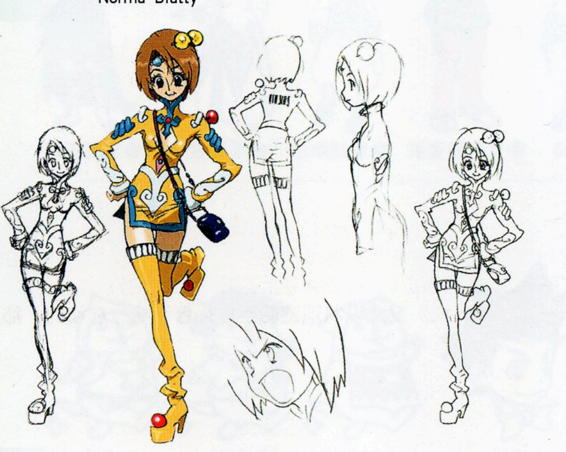
威尔
Will Raynerd



克洛伊
Chloe Valence



诺玛
Norma Biatty



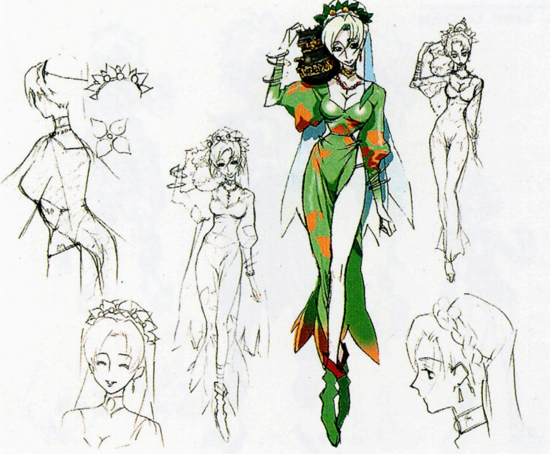
摩西
Moses Sandor



杰伊
Jay

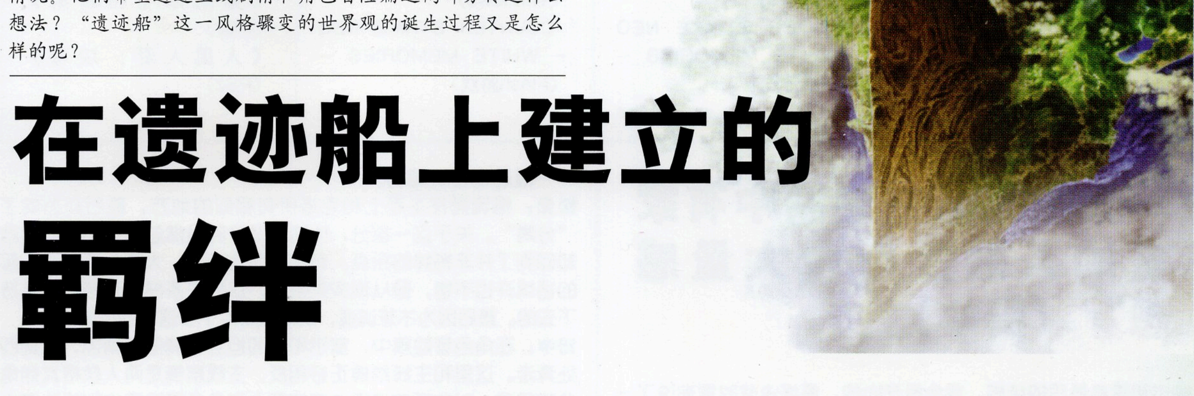


格琉妮
Grune



开发者访谈①
剧本组

在这里，制作人丰田先生、负责剧本的田中先生和松元先生以及绘图设计铃木先生4人将为我们介绍本作世界观和剧本的创作情况。他们希望通过主线剧情和角色冒险篇这两部分传达什么想法？“遗迹船”这一风格骤变的世界观的诞生过程又是怎么样的呢？



在遗迹船上建立的羁绊

囊括Namco旗下的一切技术

——首先我们就从这款作品的理念开始谈起吧。

丰田淳（以下简称“丰田”）：“《传说》系列”的一大特色就是不逊于格斗游戏的战斗场面，而大众对“由Namco格斗游戏部门的人来负责会做出怎样一款游戏”的期待便成为了此次企划的开端。

——意思是联合了很多位制作《铁拳》等Namco格斗游戏的人员吗？

丰田：是的。为了《神话传说》的开发，曾制作《铁拳》、《灵魂能力》以及非格斗游戏《皇牌空战》、《山脊赛车》等作的很多工作人员都参与了进来。而且不仅是人才，我们同时还获得了不少技术经验和资料，在这里要向各位工作人员表示感谢。

——关于剧本，最初进行得顺利吗？

丰田：我对剧本组提出的要求只有“希望是以遗迹船为舞台”这一点。《永恒传说》和《宿命传说》也是这样，如果不从世界观上设立一个大的特征，既固定不了视觉上的印象，又容易使作品缺乏个性。

——“遗迹船”是个不常听到的词汇，那田中先生你们在听了以后有什么感觉？

田中豪（以下简称“田中”）：在游戏中，“遗迹船”是现在成了遗迹，但在过去则是借其成为古代文明王国的国家繁荣的象征，而在那之前还有过作为遗迹船母体的移民船时代，我的脑海中一直存在着这样一个经历了时代沉淀的世界。然后，决定在实际完成剧本的基础上再作些调整，是因为不知要怎么做才能令规格超过实质的大小。如果被认为船太小，做得很不用心就麻烦了。

丰田：这一点我一直都很担心，让玩家在听说“这次的舞台是在船上”后，产生“那不是很快就结束了？”的感觉是绝对不行的。

铃木贵晴（以下简称“铃木”）：没错，我们制作了可以想见船也非常庞大的地图，还准备了实际看上去就很庞大的绘图，都是希望玩家不会对规格产生误解。然后，考虑到必须给它增加一点作为“船”的特征，我们在遗迹船的船头做了个可看作船桅的“石帆”，以求让玩家在看到这幅图时能感到“外观像一座巨大的岛，但又非常具有船的风格”。从各个部分细细地看，感觉真的就是陆地、岛什么的，但也有令人联想到“船”的不可思议的地方，整体看上去就是一艘船的形状。

「主线剧情就是对塞尔和雪莉的角色冒险篇」（松元）

——《神话传说》就是以将遗迹船当作舞台为标志启动的，那么田中先生你们是以什么作为主题来创作剧本的呢？

田中：这次提出的关键词为“羁绊”，一个人对另一个人“思念”，彼此之间便渐渐产生了相维系的“羁绊”。这种“羁绊”并非只是一个，通过不断地累积，还能诞生出足以改变现实的巨大力量。我希望能描绘出这样一个过程。

松元弘毅（以下简称“松元”）：正因为这次把主题定为了“羁绊”，所以我首先思考了一下“羁绊”为何物，最后得出结论：羁绊就是在人与人之间产生出来的东西。要将其浅显易懂地表现出来，就必须对每个角色进行细致的描绘。于是，有别于主人公和女主角的故事，我决定创作出分别着眼于各个角色的故事“角色冒险篇”。比起混杂在大的故事结构当中，这种做法我想能把各个角色的个性表现得更容易理解，也方便告诉玩家正在展开的是谁的故事。尽管主线剧情和角色冒险篇容易被理解为两个不同的事物，但从时间系列的意义上说它们是并行组成了一个完整的故事。而说得极端一点，主线剧情其实就是塞尔和雪莉的角色冒险篇。

田中：两者看起来像是独立开来的，实际上却没有分开，这便是真相。在到最后的格琉妮篇时，则以囊括主线剧情和角色冒险篇各篇的形式迎来了大团圆结局。如果能让到达这一步的人感到“其实一切都是作为一个大的故事而互相联系着的”就成功了，不是吗？

呈现各章节的各种羁绊的形态

——请说说在主线剧情中希望大家绝对不要错过的场面？

田中：相对于之前提出的“羁绊”这一关键词，如果大家能看到

出席者一览

丰田淳 株式会社 Namco	田中豪 株式会社 Namco	松元弘毅 株式会社 Namco	铃木贵晴 株式会社 Namco
制作人 在《神话传说》中负责的部分：游戏出品 代表作： 《永恒传说》（PS）	剧本导演 在《神话传说》中负责的部分：剧本及世界观的写作、录音统筹 代表作： 《永恒传说Online》（Windows） COUNTER STRIKE NEO – WHITE MEMORIES –（Flash游戏）	剧本撰写 在《神话传说》中负责的部分：剧本及世界观的写作、录音统筹 代表作： 《永恒传说Online》（Windows） COUNTER STRIKE NEO – WHITE MEMORIES –（Flash游戏）	绘图设计 在《神话传说》中负责的部分：设计统筹 代表作： 《皇牌空战》系列（PS、PS2） 《维纳斯与布雷斯》（PS2） 《人见人爱！块魂》（PS2）

“我很想从在现实中有家室的人那里听取大量感想”（田中）

塞尔和雪莉最后的结局，我会很开心的。最终决战时雪莉说了一句台词，对于两人来说，我想一切都包含在这句台词里了。一开始其实我自己心里也没有明确的答案，但就在实际写作那个场面的剧情时突然一下就冒了出来，在写下的一瞬间我想“啊，就是这个”。具体是指哪句台词，就请各位玩家自己去摸索了。

松元：我喜欢的是第6章后半部分发生在Geoglyph Area的一连串剧情。特别是同伴们陆续为静之沧我认可而被赐予力量，然而只有塞尔一人得不到力量，之后多亏克洛伊的关系，塞尔总算意识到了自己的内心，为了面对雪莉在同伴们面前表明决心的场面。此前的塞尔是那种光干不说，独断专行，遇事从不跟同伴商量，喜欢单打独斗的类型，但在和威尔、克洛伊等人接触的过程中，他渐渐也开始对“同伴”这个词有所意识。我所喜欢的正是像这样细致地体现塞尔成长的场面。

——那么现在就请各位接着主线剧情，针对6篇角色冒险篇分别谈一下各自的看法吧。

松元：既然一开始就说了主题是羁绊，所以角色冒险篇采用的也是根据每个人的立场和境遇来探寻“羁绊”的形式。威尔篇为“亲子的羁绊”，我在写剧本的时候遵循的就是即使是失去的羁绊也能再找回来的方向。接下来的诺玛篇则并非血缘的维系，而描写的是“和他人的羁绊”。与找回羁绊的威尔篇不同，诺玛篇有着确认羁绊的意味。家人与他人，故事充满了对比的意味，如果能给人一种好像玩过的感觉我就会很开心。

——接下来请介绍一下克洛伊篇。

松元：克洛伊篇是6篇角色冒险篇中最为特殊的一个故事。其他角色的故事都朝着找回羁绊、确认羁绊、取得胜利等正面的方向，只有克洛伊围绕着“舍弃羁绊”。握在手里太痛苦，舍弃也同样痛苦。因为有对方在，要一个人控制建立起来的感情是很困难的。在写作这部分时，真是让克洛伊很辛苦呀。

——摩西篇和杰伊篇又怎么样呢？

松元：到了摩西篇，要处理的便不是和人，而是“和动物的羁绊”。用摩西的话来说，就是将其以“家人”的形式来表现的。我把它写成了分离的故事，就是因为不想让羁绊、同伴等词汇被错误地理解为驯服的意思。接下来的杰伊篇则是联系摩西所说的关键词“家人”来制作的。杰伊对自己没有亲人深信不疑，但他们其实就在离他非常近的地方，只是杰伊自己没留意到。而塞尔等人及摩夫摩夫族告诉他的“和同伴的羁绊”就是在这里开始形成的。

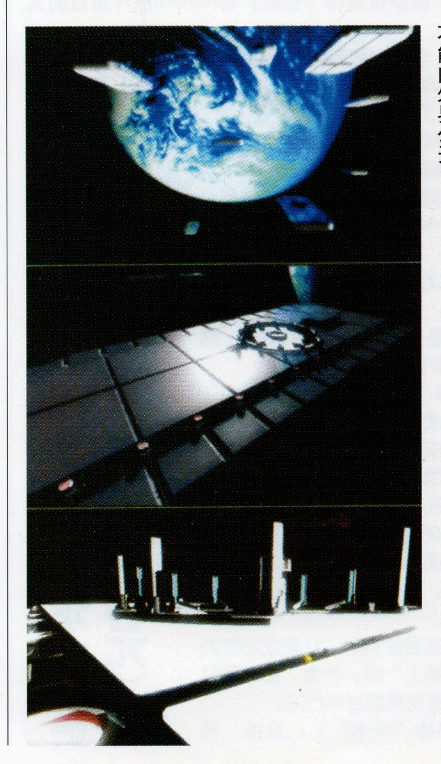
——最后是格琉妮篇。

松元：格琉妮在主题上和克洛伊有相似的地方，最后却造就了“分离”。关于这一部分，体现的是平时虽然总在一起，但最后却回到了并非羁绊的原点。有相遇就有分离，大家一直都在一起的话或许也不错，但从现实来考虑，这种关系很少有能永远维持下去的。最后因为不想说谎，所以只得定下了这样的结局。

田中：在角色冒险篇中，塞尔和雪莉担当了调停的角色，总是四处奔走。这里和主线剧情正好相反，主线剧情是两人获得其他角色的帮助，对此怀有感恩之情的两人在角色冒险篇中则将为了大家而努力。塞尔和雪莉的行动会给周围的人带来怎样的影响，这个过程希望大家能好好看看。

——在角色冒险篇中，各位喜欢的剧情分别是哪个角色的故事呢？

田中：我喜欢威尔篇。创作威尔这个角色，本身就是为了让有一定年龄的人感到共鸣，所以对我本人来说也很容易投入感情。而故事正是值得称道的地方，因为风格很标准，所以也比较容易创



←用于公司内部演示而制作的珍藏影像，描绘了从远方飞来的移民船团降落到行星上的情况。壮丽的场面让人联想到科幻电影，但据说由于剧透过多，因此很遗憾不能向外界公开……

人物 剧情 世界观 设定 访谈





➡惊愕！“鱼锅面包”竟然真的存在！据介绍实际做起来并不会使用游戏版（照片上）里那么豪华的材料，但放在圆形面包里的柳叶鱼总令人觉得有点……

作，有能表现出自己想表现的东西的感觉。其实我很想从现实中有家室的人那里听取大量感想。

松元：我喜欢诺玛篇。在较早的阶段把握故事的整体走向会比较轻松，写作史文和扎玛兰的台词也是相当愉快的事。有徒弟，有师傅，还有师傅的师傅，由于三人互相影响，因此如果大家能找到他们相似的部分我会很开心。

——铃木先生和丰田先生呢？

铃木：我喜欢摩西篇。总透着一股嘲弄神情的摩西作出含泪的决定，这一幕深深地震撼了我。他和基德在一起的感觉就是男人和男人之间的感觉——我喜欢的就是这种友情。

丰田：我喜欢的是克洛伊。不过，与其说喜欢克洛伊篇，不如说克洛伊篇结束后再玩一次时的主线剧情很棒。在主线剧情的阶段，克洛伊是个为了贯彻骑士道精神只知莽撞行事的角色……咦，只有我这样想么？（笑）不过她表面上虽然是那样，但内心也隐藏着揪心的痛苦。再次进行主线剧情时和克洛伊的相遇，曾发生令人十分惊讶的事件。

松元：和克洛伊相关的章节就是无休止的辛苦，所以我思考得也很深入。特别是克洛伊篇最后她不是被塞尔甩了吗？但在被甩之后克洛伊为什么还要待在塞尔身边呢？我想不出可以接受的理由……实际上如果是这种状况，不管克洛伊怎么想她都得回大陆吧（苦笑）。一开始写剧本的时候，我就产生了让她离开遗迹船的念头。但在这时队伍就剩7个人的话会很牵强，因此我又一遍一遍地修改，最后以雪莉的一句“也可以选择留下来哦”结束。

——还有没有其他创作得比较辛苦的剧情和难以描写的角色什么的？

田中：塞尔和史黛拉的关系以及塞尔和瓦尔特的关系等等，即使是表面以外的部分我也往深处思考了很多问题。以3年前的湖边村落为舞台的故事，只要有机会我就想以某种形式把它发表出来。就这样的话，无论史黛拉还是瓦尔特都沦为了可怜的角色。

铃木：要说到辛苦的地方我这儿也有。我想这次只要玩了游戏就会知道，每个迷宫都折射着各种各样的文明世界观。从大的方面划分，有飞来行星的“未来文明”，然后“煌发人的文明”，还有现在人们居住的“大陆居民的世界”，以及“摩夫摩夫族的住所”4种。我原本想在最早的阶段就区分好，但分得太清楚的话各个迷宫就真的成了独立的个体，显得非常单调乏味。所以要在其中如何体现差别化是相当麻烦的事情。

——那其中最麻烦的迷宫是？

丰田：应该是重做了100次的“那个”吧？

——啊，100次？

铃木：就是光迹翼最后一部分。那一段从设定上来说，是沉入大海的东西变成了陆地。所以常常发生船被掀到陆地上、海面上飘着海马的尸骸等情况。这个迷宫就是一个由大自然与人工设施形成的大杂烩，而且又是最后的迷宫，因此在视觉上就必须制造出紧张恐怖的效果……嗯，100次可能有些言过其实，但确实是重做了很多遍。

——丰口先生有没有感到什么辛苦呢？

丰田：这次的规模特别大，让我觉得很吃不消。过去的“《传说》系列”，只要完成一个新的ROM我就会从晚上一直玩到早晨，第二天就能交给调试师们，但这次居然花了一个晚上都完不成！最后甚至找来一群闲人，对他们实行昼夜倒班制，才凭借记忆卡接力在最短时间内通关。我们大概是以4个人一组来玩的吧，动作慢的人是定在晚上11点左右，接到记忆卡后从中途开始玩，感觉就跟长距离接力赛跑一样，很有意思（笑）。

在最后的最后说到的《神话传说》的秘密

——各位有没有现在能说的关于《神话传说》的秘密呢？

田中：其实剧本最初是由3部构成的。

丰田：啊？这个我还是第一次听到……

田中：在“Extra Season”不是说过嘛？

丰田：啊！对对对，是说过是说过，我完全忘了（笑）。

田中：当时说的是主线剧情结束了，角色冒险篇也结束了，那么就再创作一个之后的故事吧。

——预计那是个什么样的故事呢？

田中：角色冒险篇的后日谈。材料也没有了，还考虑过“让遗迹船飞起来！”什么的。

铃木：还写了移民船已经沉没过一艘……之类的故事。

丰田：如果Extra Season实现了，即使是不停地玩，这个游戏到通关为止恐怕也要花100小时以上。不过幸好没有！（爆笑）

——铃木先生和丰田先生呢？

铃木：遗迹船内部不是写有文字吗？其实那些文字都有完整设定，一切都是遵循法则来写的。连我也不能完全理解上面写的是什么，所以要解读的话恐怕有点困难。不过那到底写的是什么呢……

丰田：有一点应该也不是只有我一个人才知道，就是为了演示，我们还制作了一段遗迹船在过去踏上母星时的影像。在公司里演示时给了很多人看，评价也都不错，但因为泄漏了太多情节，所以恕不能流到外界去（苦笑）。这段影像做得非常棒哦，有机会一定要给你们看看。还有一点，其实我们工作人员里面有人获得了调理师执照，前一阵还给我们做了游戏中出现的“鱼锅面包”和“肉锅面包”。我也尝了一下“肉锅面包”，确实很美味。

——那“鱼锅面包”呢？

丰田：因为害怕而不敢下手（笑），虽然吃了的人都说“味道很好”……但我还是不敢去想（爆笑）。

——那么，最后请向各位玩家说几句话。

松元：这次的剧本是以角色的感情为中心来描写的，所以请大家多多关注。特别是塞尔，如果在角色冒险篇过后再回到主线剧情，则可以发现他感情上的变化，希望大家好好感受一下这一段。

田中：在主线剧情中，我们尤其下了很大功夫的是塞尔和雪莉以及塞尔和克洛伊关系的变化，除此之外的威尔、诺玛、摩西和杰伊等人与塞尔的关系也是按照剧情的进行来变化的。各个同伴的存在对塞尔的成长是不可或缺的要素，所以请大家注意一下这些地方，享受故事的乐趣。

铃木：在RPG里面能让人沉浸在不同于我们日常生活的世界中而获得乐趣，我认为这一点是很重要的。而且这次从角色的动作、照明，到画面效果等都采用了全3D制作，工作人员齐心协力构筑的这个世界，大家如果能每个细微的地方都走到的话我们会感到很欣慰。

丰田：这次，除了遗迹船以外的地方都出现了回忆场景，但我们并没把这些地方当作舞台。玩过一遍以后，大家想以何种方式生存下去，就请自行发挥想像力了。



开发者访谈 2
战斗组

正如剧本组访谈的开头制作人丰田所说，《神话传说》的战斗追求的是在目前的基础上和格斗游戏相融合。一般来说，要让被划分为思考型游戏类别的RPG里充斥着格斗游戏的特质该怎么做呢？想知道其中的艰辛和开发秘闻的话，请看以下这篇对战斗组工作人员和企划筹划者制作人丰田的专访。

为RPG赋予格斗游戏的爽快感

追求浅显易懂和良好的手感

——首先请各位介绍一下这次战斗系统的理念。

吉村广（以下简称“吉村”）：在这次的系统中最重要的一点就是操作角色时的手感，然后是通过在1号战线上的战斗了解战局从而作出提示，保护角色、判断何时可以进攻等，供玩家把握自己的行动方式。我们追求的是做出一套能让玩家愉快地体验到战斗方法的战斗系统。

丰田淳（以下简称“丰田”）：在普通的地方需要注意的是“浅显易懂”，我们必须确保玩家在看了目前的战斗状况后就能理解。而作为该理念的延伸，角色的头上还会在特定情况下出现“警报信号”。

——就“警报信号”的情况，请谈谈在本作中导入的新系统所追求的要素。

吉村：那我就从“高潮模式”（Climax Mode)说起吧。这次的战斗遵循的是格斗游戏风格，而战斗这种东西在RPG里是要进行很多次的。其中就有一点是测量各位玩家和敌人之间的距离，确保战斗的紧张程度。于是我们设置了在发动“高潮模式”时让己方处于绝对优势的时间点，造就紧张感和之后释放出来时的爽快感所形成的节奏感，相当于在射击游戏中选取开枪的时机。玩家能根据各自的喜好使用各种方法，可以在陷入危机时使用，也可以采用速攻获得雕像（Sculpture）。另外，跟一开始说的“战斗手感”有关，为了让玩家获得“取好距离后就可以战斗了”的概念，必须使手感良好以便将战斗继续下去，于是我们设计了这一系统。

丰田：高潮模式能拥有那样的视觉效果，都经历了哪些过程呢？

田宫清高（以下简称“田宫”）：高潮模式是在令敌人处于僵硬状态时可以做任何事情的一段时间，为了改变质感，让玩家了解到“对方现在已经动不了了”，我们改变了敌人的颜色。

吉村：那个在设定里就是剥下敌人的表层、直接对敌人内部进行攻击的画面。所以一旦进入高潮模式，此前有颜色的画面就会迅速剥离，变成如玻璃一样的形态。顺便说一下，在高潮模式中痛殴敌人的话会闪现金星，也是因为这个缘故。

丰田：为什么会消耗蓝槽？

吉村：那是因为空气中存在的沧我和自身相连，将敌人拖入了特殊区域。

——是在说对自己绝对有利的“拖入沧我空间”吗？

吉村：是的（笑）。所以我想在此之前加入另一名玩家的选择，就想到了高潮连击（Climax Combo）。玩了就知道，一旦发动高潮模式，最大距离就会逐渐减小，到0的时候高潮模式就结束了，而高潮连击造成的伤害会根据发动时的剩余量有所不同，量越大伤害就越大。也就是说，在发动高潮模式时如果“自己对连击有自信”或“想在敌人无法动弹期间回复”，只要等到最后就能发动高潮连击了。反过来，在目前HP还有剩余但对战斗又没有自信时突然被对方实施高潮连击，则会受到最大的伤害。我们基于这种感觉，为了顺应玩家的游戏风格来确定一项“紧迫必杀技”，于是设置了高潮连击。

丰田：实际上我在和别人比较使用方法时曾惊讶于“原来还有这种使用方法”。我玩的时候是想在高潮模式中蓝槽消失、一直等下去直到攻击以后，最后再来一次高潮连击。但开发人员中能突然发动高潮连击的人大有人在，令人感慨啊。

吉村：关于高潮连击的表现，外在的冲击就是那样，要制作全4人攻击的话工程会很浩大。对巨鲸或身体庞大的敌人使出高潮连击时极有爽快感，光看着就是一种享受。动作设计制作得一丝不苟，所以请大家一定要对所有的敌人使用。

出席者一览



丰田淳 株式会社 Namco

制作人

在《神话传说》中负责的部分：游戏出品

代表作：《永恒传说》（PS）

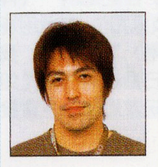


吉村广 株式会社 Namco

游戏设计

在《神话传说》中负责的部分：战斗全设计

代表作：*《神话传说》为其初次参与的项目

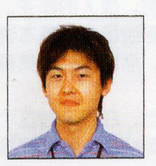


加藤正隆 株式会社 Namco

游戏设计

在《神话传说》中负责的部分：战斗脚本

代表作：《慢性死亡：尼娜·威廉姆斯》（PS2）

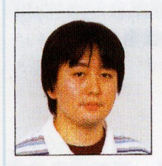


杉山高尚 株式会社 Namco

游戏设计

在《神话传说》中负责的部分：角色动作

代表作：*《神话传说》为其初次参与的项目



松本欣之 株式会社 Namco

战斗·主要程序员

在《神话传说》中负责的部分：角色动作

代表作：*《神话传说》为其初次参与的项目

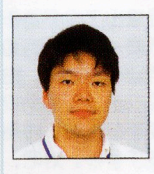


本多良行 株式会社 Namco

战斗·主要程序员

在《神话传说》中负责的部分：同伴、敌人等的脚本

代表作：《铁拳3》（街机、PS）



田宫清高 株式会社 Namco

设计师

在《神话传说》中负责的部分：角色及怪物的建模

代表作：《灵魂能力Ⅱ》（街机等）

加藤正隆（以下简称"加藤"）：也可以变更操作角色，因为角色不同动作也会不同。

——接下来是"Bashing through"。

吉村：……"Bashing through"？啊，嗯，这个系统在游戏中是被称作"兜后"……

丰田：到现在都还没习惯"Bashing through"啊？

吉村：没有呀（苦笑）。其实这次所有的新系统在开发过程中都是用别名来称呼的，但全部都被丰田推翻了（笑）。我们把高潮模式叫做"猝发模式"，Bashing through叫做"兜后"，我流奥义叫做"原创奥义"，警报信号也被叫做"Bugs"。

——那么就请介绍一下"兜后"。

吉村：好的（笑）。在谈到战斗的理念时我就说过，这次首先要保证玩家能很容易了解在一线战斗的战况。一线战斗的话理所当然角色都是排在一起的，在思考敌人和自身队列的配置时，我看了看之前的系列，发现也有这样一种系统，即如果有各个角色自由往来的环节，是可以完全将对方封住的，只要无法飞越敌人就进不了后方。参照这些，尽管制作伴随着一定的风险，但取得成功时获得的喜悦也是巨大的。作为战略性较高的动作游戏，我们设计的是往背后回旋穿越。

松本欣之（以下简称"松本"）：当初也提出过以跳跃、骑脖子等进行飞越，但一想到一线战斗必须得浅显易懂，很自然就采用了这种形式。

加藤：我们从刚才起就一直在强调这款游戏注重的是"格斗、格斗"，但并不代表它就像格斗游戏一样门槛很高，如果不是对技术有自信的人就玩不了。平时不怎么玩动作游戏的人也同样能体验到类似格斗游戏的爽快感。

杉山高尚（以下简称"杉山"）：另外，如果一直和同一个怪物玩兜后，怪物会发怒而展开反击。

本多良行（以下简称"本多"）：没错。不仅仅是兜后的时候，即使只是紧挨着敌人，在敌人身上设定好的"紧张值"也会上升，等到达一定的程度时，敌人也会发怒从而展开强力反击的。

——具体是采取什么行动呢？

本多："紧张值"是由战斗过程中的各种行动积存下来的，到达一定量后怪物则进入反击模式。这个是在开发极早阶段的事了，怪物里有一个种族会使用反击技"大爆发"，但这种怪物在实现反击模式的最初阶段却非常过敏……只要稍微兜后一下就立即"大爆发"，等同时出现2只、3只的时候更是完全没辙。

——随着开发的进行，这种问题也就迎刃而解了吧（笑）。好，现在请介绍一下我流奥义。

吉村：以往的"《传说》系列"里面都有个传统，就是格斗系的角色在施展特技时会从中学到奥义。这对有计划地使用强化特技和奥义都有好处，是为玩家提供成长自由度的要素。我流奥义追求的是对这一要素的强化，它几乎就是只对某个特定种族有效果的东西，很容易限制使用机会，而一旦决定使出就会体现出相当高的效果。加在目前已有的奥义习得系统之上，可能就会让你觉得"既然可以实现我流奥义，就练一下这种特技和这门奥义吧""这个我流奥义对这个怪物有效，就先设置一下吧"等等，在某种意义上很接近极限挑战要素。

松本：我认为我流奥义的起源和投技有着较深的关系。投技原是《灵魂能力》动作设计人员提出的点子，只要是一般的格斗游戏，这个点子都能轻易加进去。但这次因为是RPG，存在着容量及习得条件等问题，特别是习得条件相当麻烦……要朝哪个怪物、在何时实施都是大问题。就算从一开始就朝强大的怪物实施投技，或者在99级终于实施成功，还是没有用的。而我们的意思是采用我流奥义这种形式，从战略上使用技能。

——本来我以为既然塞尔是格斗家，投技就是从开发初期就存在了的，结果却不是那样。

吉村：当初塞尔就是基于拳击手感良好的理念创造的角色，并没有投技。可能是由于这个原因，我从很多开发人员那里都听到"操作克洛伊的手感更好"的意见。应该说她跟一直以来的"《传说》系列"主人公很接近，属于持剑，也具有一定程度的最佳距离，且易于攻击的正统派角色。本来这次设计的就是既可以用塞尔又可以用克洛伊，而塞尔的手臂长度要比克洛伊短一些，更适合近战。这样的话被敌人攻击的可能性也提高了，但如

"平时不怎么玩动作游戏的人，也同样能体验到'类似'格斗游戏的爽快感"（加藤）



「加入雕像是因为想让玩家去捕获怪物（吉村）」

果非要接近敌人，如何有效利用这段距离呢？我们思考的结果是使用投技比较合适。

——将敌人打倒在地以后实施投技的方式也是在那时确定下来的吗？

吉村：正因为投技在系列中我们是第一次尝试，所以一开始我们就想要明确“在什么情况下可以实施投技”这种形式上的东西。于是就成了现在这种风格，但有无必要将敌人打倒一次是意见分歧的地方。不过由于它比发动普通技的步骤要多，比起同时期能记住的技能来威力也特别高，我想这也就凸显出了它和其他技能的差别。然后，塞尔本身就拥有众多打倒敌人的技能，还跟使用投技的动机有关，这样结果不是很好吗？于是最后我们就确定了特技和我流奥义两种习得方法，其中特技需要进行阶段性的记忆，还增加了能在之后改变轻重的投技种类。要点并非是“记住投技了，OK，结束”，而是RPG特有的“这家伙还不会用投技”“获得成长”“终于会用投技了”这样一个步骤。

加藤：投技里敌人的牵连也是魅力之一，通常我们需要先打倒敌人，然后输入指令+挥拳这2个步骤，而一旦自己打的对手撞到了敌人，所有对手都倒地了的话，虽然在那之前需要2个步骤，但只要把他们牵连进来，在打倒的对手面前输入投技指令就可以了。

松本：其实最早的投技判定范围是非常严格的。我们设定了向被打倒的敌人身体使用投技的部位，角色找不到合适的位置就使不出投技。这是因为我们担心如果向体型庞大的怪物实施投技就会牵连战斗过程中几乎所有的敌人，会显得太缺乏特色，所以才特意设置了严格的限定条件。不过最终战斗也会取得平衡，所以大家最好是在前面就体验一下牵连敌人后再打倒的手感！基于这些，就变成了现在这种形式。

加藤：不是还出现了很多“章鱼蛋”吗，感觉那就是在告知玩家“牵连的时机”（笑）。然后轻按L2键或R2键登录投技，自己也可以一边操作其他角色一边实施投技，这方面就请大家多多尝试一番了。

——接下来是雕像（Sculpture）。

吉村：这个正好是在我参与项目的时候，由丰田先生提出的点子。一般来说战斗中怪物的存在就是障碍，所以为了让玩家主动向其发起进攻，我们把怪物设置为供学习魔法的素材雕像持有者，动机就是玩家希望“捕猎怪物”。

杉山：原本雕像系统的极限挑战要素很强，必须从特定的怪物那里取得雕像才能使用魔法。经过无数迂回曲折，后来终于定为以种族单位收集的形式。

——在学魔法时需要特定怪物的雕像吗？

杉山：是的，光是收集雕像就可以记住怪物的特征和栖息地，这也是为了让玩家加深对怪物的印象。不过还是因为数量的问题，才改成了现在这种形式。

——要获得雕像则需要尽早打败怪物，这也是在开发阶段确定下来的吗？

吉村：是在很早的阶段就确定了的，因为在短时间内打倒敌人会有好处，这是作为对敌人通用的规则加进来的。在之前的“《传说》系列”中，关于如何打倒敌人曾出现过“技术扣杀（*运用连击或在短时间内打倒敌人会提高道具等的获得率）”的方式，我想从中吸取一些理念。在RPG的战斗中，我自己最在意的就是如何在较短时间内毫不费力地打倒敌人，请各位玩家思考一下直接与之相连结的要素。

——再接着是警报信号。

吉村：那个也是丰田在企划最开始启动时提出的。敌人的样子，敌人想要做什么，我们都希望浅显易懂地体现在绘图中。基本说来是分为敌人想展开攻击时和策划阴谋时两种，然后我们将其画成了绘图。

本多：警报信号被设定为具有特征的技能及攻击，在反击时这个信号就会表示出来。敌人自己在攻击时基本上是红色，被人实施了什么时则变为黄色。

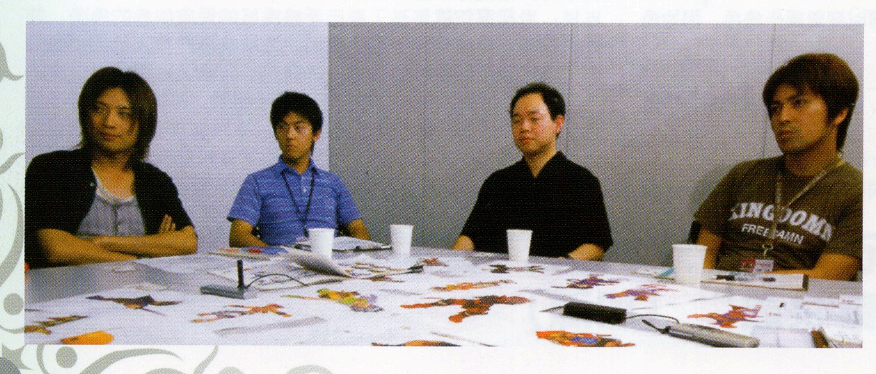
加藤：了解了规则，我想在看到警报信号时玩家就会知道按键的时机和撤退的时机。请大家自己尝试部署出色的战略。

对于设计坚持的部分

——这次游戏设计小组和绘图设计小组都在场，那就请各位谈谈各自在“设计上的坚持”？

吉村：这跟理念也有关系，我的话是力求角色的操作尽量不受系统上的限制，不是因为有这样的游戏性，就只能这样玩游戏，而是应该可以自由行动才对，我想的是首先要让角色自由行动并好好地干些有趣的事。然后是“浅显易懂”的问题，不管哪种系统都是这样，都不应该是强加于人的方式，而应该让人很快就知道是怎么回事。

加藤：然后我们也开始重视动作的“手感”。近来出了很多动作游戏，我感觉其中大部分都是单纯地将除了帅气便一无是处的动作重放一遍。本作则是以动作设计师创作的帅气动作为基础，由我们自己进行剪贴，并进行了不少改良。这不仅仅是为了确保按下键以后发出的动作会很帅气，而且这动作还要手感优良。特别是关于塞尔的通常3段攻击，在很多地方都引发了争吵。对吧，







“各位工作人员的辛勤劳动实现了令人满意的战斗场面”（丰田）

吉村？（苦笑）

吉村：作为我来说，因为一开始塞尔的通常攻击3段性能太好了，所以稍微有点慢。然后加藤就发现了这一点，并对我喊道“有点慢了！和昨天的手感不一样！”（笑）吵了半天的结果是在不破坏手感的等级上延长了若干。

杉山：我这边是要注意如何让玩家更满意。这次还包括了角色冒险篇在内，容量相当大。什么雕像、我流奥义也是一样，我们当时就打算要准备大量能收集、使用它们的“实验所”。

——田宫先生呢？怪物的数量有近500只，光是区别画法就很要命吧……

丰田：那个首先是由我来补足。这次对于怪物的设计并不是单纯地只增加种类，而是先分出基本的种族，再按类别扩大，从而增加怪物的总数。有时也会有完全不知道的怪物，偶尔出现一下还好，但超过一定数量的话，在出现“虽然跟那谁很像，但这怪物还是有点不一样”的情况时，玩家还可以扩展自己的想象力，这不是很有趣吗？也就是说，“以前通用于相同种类怪物的攻击是否还有效？”“和以前的敌人相比哪个地方不一样？”，这些问题都值得玩家去回味。

田宫：是的，我正是接受了这些，在重视立体感的前提下设计怪物的。拜做建模时坚持到了细节部分所赐，容量被极大地压缩了……（苦笑），这样就实现了迄今为止不曾有过的立体感。接着，在设计期间又有人提出了“给玩游戏的人留下某种印象”的理念，比如像章鱼蛋之类的。不过有时也会觉得好像太可爱了点……

——说到建模做得最成功的自信之作，是哪个角色？

田宫：在斗技场见到的咪咪！……不行吗？（笑）怪物的话我觉得蜥蜴人很有型，战斗时的“小聪明”也不错。反过来巨鲸就很麻烦，只是单纯地很大，要体现重量感相当麻烦……

杉山：有一点比较容易看漏，就是怪物的行动有许多都很有趣。特别是在主线剧情最后出现的威尔菲斯，每一个动作都非常特殊，请大家加强注意观察。

吉村：比如有些值得推荐的行动，技名都在画面上表示了出来，非常直观。

松本：是的，每只怪物都有很多充满想像力的动作，看到这些能让人会心一笑，我们也会很开心。

幻之剧情！和机车的战斗场面

——现在可以说了吧，“《传说》系列”有没有珍藏的秘密和未被采用的材料？

杉山：和机车的战斗。

——是前往光迹翼时使用的那辆机车吗？

杉山：和那辆不是同一辆，但在它降落到平静的大地上之后立刻就有一场战斗。我思考过用什么方式，因为如果被从画面边缘逼近的机车压碎了的话，感觉游戏也就结束了。但仔细考虑过后，我发现充斥画面的几乎都是机车，所以游戏还是免不了很快就结束了（笑）。由于无法成立，因此我们只好放弃。

吉村：这是田宫先生担任设计之前的事吧。

田宫：动作也做好了，还实际动了起来……

丰田：车体部分打开、伸出大炮的情景给人印象很深。会变形，还加入了很多小机关……啊，这些也没有了吗？（笑）

加藤：我为了制作某个角色在战斗开始时播放的示范场景，在制作的后半期连休息日也在工作。那个角色就是在斗技场出现的面包职人，她在战斗前本来有一段序章。事情是这样的，有一天我刚走出公司，一个穿条纹衬衫的家伙（指杉山高尚）走过来说：“啊，不好意思，那个战斗前的部分太长了，要删掉。”（爆笑）。真是气死人啊。

松本：我这儿也有两个。首先是一项隐藏技能，在咏唱爪术的过程中旋转左边摇杆的话发动就会提前，快的话只要半分钟左右就能发动爪术。还有就是在战斗中不断地连击，到达某个连击数后就会有小礼物奉送。在队长不同的情况下达成种类也会有区别，请大家一定要挑战一下。

吉村：关于诺玛的，她是个相当烦恼于用什么武器的角色。我觉得像诺玛这样有点滑稽的人也不错，还制造了不少话题，虽然最终改成了肥皂泡，但是用接力棒、拉拉队女孩拿的充气棒、手鼓等道具战斗的点子也都很棒。顺便说一下，要问为什么用肥皂泡就能给予伤害，是因为肥皂液里加了毒。

一同：（啊……全部第一次听说的表情）

吉村：呃？我没说过吗？（笑）。那个就是将加了毒的液体吹成肥皂泡来给敌人造成伤害的。看起来很可爱，其实是很危险的武器呀。

——最后请向各位玩家说几句话。

田宫：希望大家不要只用塞尔，其他角色也要用。结局画面也有很多种类型，请大家通过改变组队尽情体验一下。

本多：没有操作的同伴角色有时会采取无法预期的行动，和自动的角色互相帮助，建立起良好的“关系”是比较好的做法。

松本：希望以后还有机会挑战更具爽快感的动作，敬请大家期待今后的Namco。

杉山：无论哪个角色都很有个性，每个动作都是我们精心制作的，请大家对这部分多多关注。

加藤：请尽情享受富有爽快感的战斗。使用塞尔的人大可一个劲儿地使用投技，使用克洛伊的人则可以在“攻击要害的招数（反击技）”上大展身手。

吉村：战斗中加入了很多小游戏和要素，大家可以一边发展故事一边怀着自己的目标进行挑战。

丰田：多亏了各位工作人员的辛勤劳动，这款游戏才实现了“令人满意”的战斗场面。虽然一开始我们想的是RPG就要在通关前反复战斗1000多次，但在无数次战斗的过程中就看出类型了不是很无聊吗？然而，即使是浅显的系统也是有存在的必要的，真要说的话，看起来是很浅显很单纯，但越玩就越能发现其精妙的全新可能性，我们就是基于这种理念制作的。这次的主人公是格斗系，和以往的系列有少许不同，所以不仅有全新的战斗方法，还有用投技牵连敌人等打法，总之请大家多多尝试。这次的战斗“手感”，只要体验过一次，相信你们一定会上瘾的！



深渊传说

TALES OF ABYSS



金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国贵族法布雷公爵家的少爷。十岁时，卢克被敌国玛尔库特绑架，回来后便失去了所有的记忆。事实上，真正绑架卢克的人是梵·格兰兹，ND2011年，他制造出真正的卢克（阿修）的复制品，并将其送回了公爵家。之后，公爵家的人以保护为名将卢克软禁起来，直到成年都不得外出。梵的妹妹缇娅闯入公爵邸后，卢克开始了第一次离家的旅程。被梵背叛并得知自己是复制品后，卢克陷入了绝望的深渊之中。但由于缇娅与凯、同伴的信任和支持，他决心改变，并最终理解了生存的意义，找到了自己的存在价值。

卢克·冯·法布雷

Luke fone Fabre

CHARACTER DATA

年龄	17岁
生日	ND2000・Lorelei Decan・Rem・48Day
身高	171cm
体重	68kg
职业	剑士
特点	任性的少爷；自卑
喜欢	鸡肉、虾
讨厌	各种廉价的肉、猪兔肉、胡萝卜、蘑菇、牛奶、所有鱼类
家庭成员	父亲、母亲
CV	铃木千寻



缇娅·格兰兹

Tear Grants

隶属于神谕之盾骑士团情报部第一小队的第七音谱术士。缇娅出生于尤莉亚城，是原本居住在霍德岛上的芬迪家族的后代，继承了尤莉亚的血统。缇娅从小便失去了双亲，与哥哥梵之间的感情非常深厚。得知梵企图毁灭外壳大地的计划后，她不惜潜入巴奇卡尔的公爵邸刺杀自己的哥哥。缇娅对卢克非常严厉，因为她比任何人都更关心他。而缇娅直到最后都没有放弃打倒梵的决心，也是因为卢克一直在她身边给予她支持。由于对教官丽格蕾特的憧憬，缇娅总是保持沉着、稳重、冷静，但又害怕鬼故事、喜欢可爱的东西，是个性格有些矛盾的少女。

CHARACTER DATA

本名	梅修缇娅丽卡·奥拉·芬迪
年龄	16岁
生日	ND2002·Lorelei Decan·Ifrit·1Day
身高	162cm
体重	50kg
职业	音律士
特点	外表沉着稳重，喜欢可爱的东西
喜欢	苹果、牛奶
讨厌	胡萝卜
家庭成员	哥哥、养祖父
CV	ゆかな



玛尔库特帝国第三师团师团长，军衔大佐。杰德头脑明晰，学识渊博，是玛尔库特帝国皇帝皮奥尼九世的左膀右臂，曾与萨菲尔（迪斯特）是好友，在战场上被称为“死灵使”。少年时代，杰德创造了复制技术和谱眼等高端技术，但也因好奇心伤害了自己的老师内比利姆。当看到卢克成长为一个独立的人之后，杰德决定重新开始生物复制技术的研究，并将其应用在更加有意义的地方。

杰德·卡提斯

Jade Curtiss

CHARACTER DATA

本名	杰德·巴尔弗亚
年龄	35岁
生日	ND1982 · Shylph Redecan · Lorelei · 22Day
身高	186cm
体重	74kg
职业	谱术士
特点	阴险鬼畜长发眼镜
喜欢	鲑鱼、豆腐
讨厌	猪肉、猪兔肉
家庭成员	养父、养母
CV	子安武人

阿妮丝 塔特林

Anise Tatlin

隶属于神谕之盾骑士团的导师守护役。阿妮丝的父母都是容易上当受骗的老好人，经常欠债，因此阿妮丝对金钱的概念非常强烈，从小就为嫁入豪门而不懈努力。阿妮丝与卢克等人一起行动后，她作为间谍将众人的一切都报告给了摩斯。外壳大地下降后，摩斯把阿妮丝的父母劫为人质，要求她绑架伊昂。最终，伊昂因解读行星预言而死亡，深感自责的阿妮丝决定继承伊昂的遗志，重整他所热爱的罗雷莱教团。

CHARACTER DATA

年龄	13 岁
生日	ND2004・Shadow Decan・Lorelei・46Day
身高	152cm
体重	42kg
职业	人偶士
特点	为嫁入豪门而不懈努力
喜欢	牛肉、草莓、钱、伊昂
讨厌	贫穷
家庭成员	父亲、母亲
CV	桃井はるこ



法布雷公爵家的佣人，七岁时以卢克护卫的身分进入公爵邸。凯的性格开朗，虽然是佣人，但与卢克的关系非常好。凯原本是霍德岛的贵族加尔迪奥斯伯爵家的长男，五岁生日时，法布雷公爵率领白光骑士团攻入霍德，凯被姐姐玛丽和女仆保护才得以幸存下来，但之后他患上了女性恐惧症。逃离霍德岛后，凯栖身在仙特比纳，之后为报仇隐姓埋名进入公爵邸。在与卢克、娜塔莉娅接触的过程中，他渐渐放弃了复仇的打算，并与曾经志同道合的梵决裂。

CHARACTER DATA

本名	凯拉尔迪亚·加兰·加尔迪奥斯
年龄	21 岁
生日	ND1996 • Ifrit Decan • Lorelei • 41Day
身高	184cm
体重	79kg
职业	剑士
特点	受女性欢迎的好男人，但是患有女性恐惧症
喜欢	鱼类、谱业
讨厌	柠檬、豆腐
家庭成员	无
CV	松本保典

凯·塞西尔

Guy Cecil



娜塔莉娅·鲁兹·金拉斯卡·兰巴尔迪亚

Natalia Luzu Kimuelasca Lanvaldear

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国公主，卢克的未婚妻，气质高贵，责任心强。娜塔莉娅从心底热爱自己的祖国和人民，致力于慈善事业，但她却不是国王茵格贝尔特六世的亲生女儿。娜塔莉娅本名梅丽尔，是拉尔哥与希尔维娅的女儿。虽然国王曾不肯接受娜塔莉娅，但父女之间十七年的感情最终战胜了血缘。娜塔莉娅在公益事业方面成绩显著，因此得到了全国上下的一致拥护，只是她的料理手艺惨不忍睹。她与阿修从小就立下了一起改变国家的誓言。

CHARACTER DATA

本名	梅丽尔·奥克兰德
年龄	18岁
生日	ND1999 • Rem Decan • Rem • 37Day
身高	168cm
体重	53kg
职业	弓箭手
特点	料理手艺惨不忍睹，除此之外无所不能
喜欢	奶酪、国民
讨厌	章鱼
家庭成员	养父、父亲
CV	根谷美智子

阿修

Asch

神谕之盾骑士团特务师团长，六神将之一，通称“鲜血阿修”。阿修是卢克的原型，真正的卢克·冯·法布雷，公爵家的长男。十岁时，阿修被梵绑架并提取了复制情报，之后复制品以卢克的身分回到公爵家，无处可去的阿修便跟随梵加入了神谕之盾骑士团。阿修对卢克抱有一种莫名的憎恨，虽然外表傲慢冷酷，但内心其实非常温和。



CHARACTER DATA

本名	卢克·冯·法布雷
年龄	17岁
生日	ND2000・Lorelei Decan・Rem・48Day
身高	171cm
体重	68kg
职业	剑士
特点	天上天下唯我独尊，只对娜塔莉娅温柔
喜欢	鸡肉
讨厌	章鱼、胡萝卜、卢克
家庭成员	父亲、母亲
CV	铃木千寻

伊昂



罗雷莱教团的最高指导者，文静温和，被人们看作“和平的象征”而深受爱戴。他主张对教团严格遵守预言的方针进行改革，因此遭到了以大咏师摩斯为首的保守派敌视。但这个伊昂其实是导师的复制品，真正的伊昂在八岁时就任导师一职，上任后便通过秘预言得知了自己的死期以及之后导师之位暂时空缺的事情。内心空虚的伊昂从梵口中了解到人类灭亡的预言，便开始协助他的复制计划。ND2015年，病重的伊昂命令摩斯制造自己的复制品，之后便结束了短暂的一生。导师复制品共有七人，只有第七个的能力与原型相比基本没有劣化，因此他成了导师。复制品伊昂认为预言不过是未来的选择之一，因此提倡对教团实行改革。外壳大地下降后，伊昂被摩斯胁迫诵读行星预言，因音素分离死亡。虽然伊昂察觉到了阿妮丝是摩斯的间谍，但考虑到阿妮丝的立场，他一直都装作不知道。

CHARACTER DATA

年龄	14岁
身高	166cm
体重	58kg
职业	导师
特点	能够感受到对方的内心，清纯的宗教家
喜欢	和平、阿妮丝、谱歌
CV	大谷育江

缪

Mieu

CHARACTER DATA

年龄	不详（未成年）
身高	约30cm
职业	吉祥物
特点	可爱的治愈系圣兽
喜欢	卢克、蘑菇、草
CV	丸山美纪

罗雷莱教团圣兽齐格尔族的孩子，在危急时刻被卢克所救，之后便一直将卢克看成自己的主人。借助巫术指环的能力，缪可以无限喷射火焰。虽然被卢克称为“猪猴”，但它本人似乎很喜欢这个名字。缪经常被卢克踢飞，还被当成打赌的赌注以及杰德的应急储备粮，但它总是非常开朗。缪害怕寒冷和老鼠。

梵·格兰兹

Van Grants

CHARACTER DATA

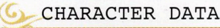
本名	梵迪斯德尔卡·穆斯特·芬迪
年龄	27岁
身高	189cm
体重	86kg
职业	谱术剑士
特点	剑术天才
喜欢	缇娅、鸡蛋盖饭
讨厌	预言
家庭成员	妹妹、养祖父
CV	中田让治

ND1989年出生于霍德岛，卢克的剑术老师，神谕之盾骑士团的主席总长。梵是骑士芬迪家族的长男，原名梵迪斯德尔卡，在古代伊斯帕尼亚语中为“拥抱光荣之人”的意思。小时候，梵负责照顾凯并保护第七谱石。ND2002年，梵亲手毁灭了霍德岛。与身怀缇娅的母亲一起落入魔界后，梵在尤莉亚城被特奥德罗抚养长大，后来加入罗雷莱教团。在法布雷公爵家与凯重逢后，两人发誓要为霍德岛复仇。ND2007年，梵启动复制计划，四年后绑架卢克并将复制品送回公爵家，把原型留在了自己身边。梵对预言的憎恨来源于人们太过依赖预言而任由霍德岛沉没。之后，他便开始以一种极端的方法寻求脱离预言的道路。



辛克

Synch



CHARACTER DATA

年龄	14岁
身高	166cm
体重	58kg
职业	格斗家
特点	虚无主义少年，愤世嫉俗
讨厌	预言
CV	大谷育江

神谕之盾骑士团第五师团师团长，六神将之一，别名“烈风辛克”。平时总戴着面具的辛克其实是ND2015年被制造出的导师伊昂复制品。由于能力劣化，辛克与其他五人一起被扔进了扎雷霍火山口。当时存活下来的辛克被梵所救，并成了六神将。为了消灭使自己诞生的预言，辛克加入了梵的复制计划。

丽格蕾特

Regret



CHARACTER DATA

本名	杰茜尔·奥斯罗
年龄	26岁
身高	168cm
体重	52kg
职业	谱铳士
特点	冷酷的女性军官
喜欢	缇娅、梵
讨厌	预言
CV	伊藤美纪

神谕之盾骑士团第四师团师团长，六神将之一，通称“魔弹丽格蕾特”。丽格蕾特是梵的副官，也是缇娅的教官，为人处世沉着冷静。丽格蕾特的弟弟在克塞多尼亚北部战役中死亡，而梵明知秘预言中记载了他的死，却还要让他参战。为了给弟弟报仇，丽格蕾特曾企图刺杀梵，但结果她反而被梵吸引，并开始协助他的复制计划。丽格蕾特与缇娅的感情非常深厚。

阿莉埃塔



Arietta

CHARACTER DATA

年龄	16岁
身高	148cm
体重	42kg
职业	魔物使
特点	爱哭
喜欢	伊昂、梵、六神将
讨厌	阿妮丝
CV	雪野五月

ND2002年生于菲雷斯岛，神谕之盾骑士团第三师团师团长，六神将之一，通称“妖兽阿莉埃塔”。霍德战争中，阿莉埃塔与家人一起被洪水吞噬，只有年幼的她被雷牙救起并抚养长大。由于能够与怪物对话，阿莉埃塔被梵看中并进入神谕之盾骑士团，之后便接受梵和原型伊昂的教育。阿莉埃塔原本是原型伊昂的导师守护役，但复制品伊昂接替后，为避免情报泄漏，她被解职，从此开始怨恨阿妮丝。在完全不明真相的情况下，阿莉埃塔提出与阿妮丝的决斗，并在决斗中死亡。



拉尔哥



Largo

CHARACTER DATA

本名	巴达克·奥克兰德
年龄	48岁
身高	211cm
体重	118kg
职业	重佣兵
特点	体型剽悍的豪杰，六神将的盾
讨厌	预言
CV	玄田哲章

神谕之盾骑士团第一师团师团长，六神将之一，豪迈的壮汉，人称“黑狮子拉尔哥”。拉尔哥是娜塔莉娅的亲生父亲，原名巴达克，是护送沙漠商队的佣兵，被人们称为“沙漠狮子王”。女儿梅丽尔（娜塔莉娅）被夺走后，妻子希尔维娅精神错乱，跳海自杀，绝望的拉尔哥因此离开了巴奇卡尔。遇到梵之后，拉尔哥被他的理想折服并加入了罗雷莱教团。

迪斯特

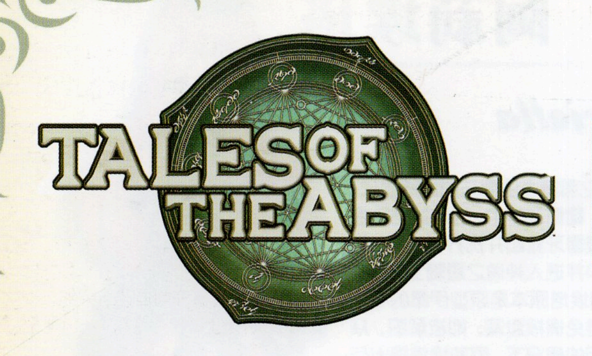
Dist



CHARACTER DATA

本名	萨菲尔·瓦云·耐斯
年龄	35岁
身高	174cm
体重	62kg
职业	学者
特点	写复仇日记，生命力如蟑螂般顽强
喜欢	谱业、杰德、内比利姆
讨厌	杰德
CV	矢尾一树

ND1982年出生于克特尔布鲁克，神谕之盾骑士团第二师团师团长，六神将之一，人称“死神迪斯特”，自称“蔷薇迪斯特”的自恋狂。迪斯特与杰德从小便是好友，但他经常被杰德欺负。当时两人都是克特尔布鲁克知名的天才，内比利姆的学生。内比利姆死后，迪斯特追随杰德加入玛尔库特军，两人一起继续复制技术的研究。但是，与禁止生物复制技术的杰德不同，迪斯特始终都没有放弃复活内比利姆老师的打算，之后他听从梵的唆使，逃亡达特。成为罗雷莱教团的六神将之后，迪斯特埋头复制技术的研究，不久完成同位体实验。迪斯特的性格阴险固执，与摩斯、梵合作，也不过是相互利用，以便得到内比利姆的复制情报。





《深渊传说》剧情简介

两千年前，尤莉亚为奥尔德兰特留下预言后，世界便开始了一个新的时代……

"终于开始了。"

褐色长发的少女慢慢走向魔法阵，脸上露出了坚毅的神情……

卢克·冯·法布雷，金拉斯卡·兰巴尔迪亚国王的外甥，法布雷公爵的儿子，也是第三王位继承人，公主的未婚夫。七年前，十岁的他被敌国玛尔库特绑架时受到惊吓，丧失了童年的记忆并留下了头痛的后遗症，甚至会出现幻听。公爵家找到卢克后，便以保护的名义将他软禁了起来。走出房间后，正当卢克四处闲逛时，管家拉姆达斯告诉他，罗雷莱教团的咏师梵·格兰兹来了。梵是卢克的剑术老师，也是他最信任的人。

在房间里等待的时候，卢克再次出现头痛和幻听，就在这时，他发现自己的护卫兼好友凯·塞西尔站在窗台上。正在两人聊天时，女仆来传话说公爵有事找他。公爵夫妇以及梵正在会客室等卢克，见到老师后他原本非常兴奋，可接下来却备受打击。由于梵所属的罗雷莱教团导师伊昂失踪，他必须要回达特去。卢克任性地要梵留下，而梵答应陪他练剑。正当他们在庭院里练习时，突然一阵悠扬而奇异的歌声传来，而唱歌的少女却将短剑对准了梵。愤怒的卢克冲向名为缇娅的少女，就在两人接触的一刹那，他们莫名其妙地从公爵邸消失了。

醒来时，卢克和缇娅身处在一片白色花丛中。两人是因超振动被带到这里。缇娅答应无论如何都会送卢克回家。在打败怪物并乘上马车后，两人才发现他们正朝着敌国玛尔库特前进，可回去的桥已经被毁。无奈之下，他们只好先前往附近的恩格布村。刚进村不久，不知道买东西还要付钱的卢克就被人当成了小偷，不过在村长罗丝夫人和玛尔库特帝国军人杰德·卡提斯大佐的帮助下，误会总算是被澄清了。更蹊跷的是，两人竟然在恩格布遇到了本应失踪的导师伊昂和他的护卫阿妮丝。

为了证明自己的清白，卢克决定去齐格尔森林寻找罪证。遇到伊昂后，卢克不顾缇娅的反对，坚持带他同行。卢克从伊昂口中得知，缇娅是梵的妹妹，但他却不明白为什么妹妹要刺杀自己的哥哥。找到"犯人"齐格尔后，卢克等人在杰德的协助下帮它们打败了雷牙女王，而齐格尔族的孩子缪也成了新同伴。但就在众人准备离开森林时，杰德却将卢克和缇娅抓了起来。

玛尔库特军陆上装甲舰陶塔洛斯上，杰德得知卢克和缇娅的超振动纯属意外，并不是入侵行为。他希望能得到两人的帮助，以便阻止战争爆发。就在卢克答应杰德的要求时，陶塔洛斯遭到了神谕之盾骑士团六神将的袭击。看到杰德的枪刺进六神将拉尔哥身体的一瞬间，卢克突然崩溃了……

虽然被六神将关押起来，但在杰德和缇娅的周密计划下，三人逃出了陶塔洛斯，之后赶到的凯更是帮他们解救了伊昂。得知阿妮丝前往仙特比纳后，一行人决定先到那里找她会合。路上，众人得知凯有女性恐惧症，而卢克也决心加入到战斗中，不管对手是怪物还是人类。到达仙特比纳后，一行人只看到阿妮丝留下的信，信中说她已经前往第二会合地凯兹尔，于是众人决定尽快赶往那里。

经阿克泽琉斯前往凯兹尔的桥断了，大家只好选择弗布拉斯河。可就快离开时，六神将之一的阿莉埃塔突然带着雷牙出现在众人面前，她还说卢克等人杀了她的妈妈。原来，阿莉埃塔在霍德战争中失去了双亲，她是被卢克等人打败的雷牙女王抚养长大的。愤怒的阿莉埃塔对卢克等人展开了攻击，但战斗中，地面突然剧烈晃动，大量带有剧毒的瘴气喷射而出。无奈之下，缇娅只得用尤莉亚的谱歌保护众人离开。

到达凯兹尔后，一行人遇到了因没有任何证件而发愁的阿妮丝。突然出现的六神将阿修本打算杀死卢克，但被及时赶到的梵阻止了。虽然缇娅还想刺杀梵，但梵希望能与她沟通一下。一见到梵，缇娅就责问他为什么要妨碍伊昂，因为劫持导师的六神将都是梵的直属部下，所以他难逃干系。但梵解释说自己并不知情，他只听说导师从教会失踪了，六神将有可能是听从摩斯的命令行动的。不过隶属于大咏师旗下情报部的缇娅与卢克一起出现倒让梵稍感意外，他问缇娅是不是在寻找第七谱石，但缇娅并没有承认。

卢克一行准备从凯兹尔军港乘船出发回巴奇卡尔，但港口被阿莉埃塔的怪物弄得一片混乱，整备人员也被绑架了。想换回人质，卢克和伊昂就要去柯拉尔城，而指使阿莉埃塔的人竟是阿修。

柯拉尔城是法布雷公爵家的别墅，七年前被绑架的卢克就是在这里被发现的。在打开密道后，众人在深处发现了一台巨大的机械，而这台机械让杰德变得不安起来。卢克毛手毛脚地闯上天台后，被阿莉埃塔的怪鸟抓了起来。接着自称"蔷薇"的死神迪斯特突然出现并带走了飘在天上的卢克。醒来时，卢克发现自己被绑在了奇怪的机械上，旁边有两个人说着他听不懂的东西，其中一个人是辛克，另一个是迪斯特，他们似乎对卢克进行了某些实验。救下卢克后，众人再次来到屋顶并打败了阿莉埃塔。杰德想趁机杀死她，但被伊昂阻止了。回到港口，梵告诉他们出发日期是第二天。

乘船回巴奇卡尔的路上，卢克仿佛被什么操纵了一样举起双手令船身的一部分消失，幸好梵及时赶到阻止了他。梵告诉卢克，他是世界上惟一一个可以单独发动超振动的人，为了把他培养成对抗玛尔库特的武器，王室才软禁了他。得知真相的卢克决定阻止战争并成为"英雄"。船在流通都市克塞多尼亚靠港后，梵要带阿莉埃塔回达特，因此只能暂时与众人分别。经过辛克与迪斯特的袭击，船总算平安到达了巴奇卡尔。卢克决定先带伊昂等人去见国王，然后再回家。在卢克的帮助下，玛尔库特皇帝皮奥尼九世的亲笔信终于送到金拉斯卡国王茵格贝尔特六世的手上，但卢克也得知自己的老师梵可能因谋划绑架他而被捕了。

回到家后一直睡到天亮的卢克被娜塔莉娅公主叫到了王宫。国王以梵的安危威胁卢克，逼他担任出使阿克泽琉斯的亲善大使，而选择卢克是因为尤莉亚留下的预言。在地下牢房见到梵后，梵告

诉卢克，阿克泽琉斯的任务完成后他会被彻底束缚在巴奇卡尔。梵希望卢克能在阿克泽琉斯用超振动中和瘴气，然后两人一起逃往达特。卢克兴奋地答应了，但是他们的对话却被躲在一旁的娜塔莉娅听得一清二楚。

准备出发时，杰德告诉众人神谕之盾在海上安插了监视船，梵认为由自己做诱饵可信度会更高，因此他将从港口出发走海路吸引神谕之盾，其他人则从陆路悄悄离开。与梵分开后，一行人在街上碰到阿妮丝，她说伊昂被漆黑之翼带走了。由于辛克就在附近，凯提议乘天空客车从废工厂离开。

在废工厂里，卢克等人遇到了娜塔莉娅，她用自己在地下牢房偷听到的谈话威胁卢克让她同行，卢克只得无奈地答应。离开废工厂，天正下着雨，阿修押着伊昂等待众人的到来。第一次与阿修正面相视的卢克惊呆了，因为他竟然看到了与自己长得一模一样的人……阿修带走伊昂后，众人决定继续从陆路行进，顺便寻找被抓走的伊昂。根据陆舰行驶方向来判断，一行人的前进方向应当是东边的奥阿西斯。

在奥阿西斯阿修突然连通了卢克，并告诉他伊昂在扎奥遗迹。众人半信半疑地前往扎奥遗迹，果然在深处找到了伊昂以及阿修、辛克和拉尔哥。打败辛克和拉尔哥后，阿修提出以卢克等人立刻离开为条件交换伊昂。救出伊昂后，一行人从克塞多尼亚乘船经德奥山岬往阿克泽琉斯前进。

阿克泽琉斯的情况比想像中更加严重，瘴气弥漫在整个矿山。卢克一行准备到14号坑道救援，缇娅在入口被士兵叫走了。坑道深处，本该与梵一起到达的救援队员却一个也没有。在一扇名为“达特式封咒”的门前，卢克和伊昂见到了梵，他让伊昂解除封咒后，三人走到了最深处。卢克按照梵的命令发动超振动，令变奏之轮彻底崩溃。接着阿克泽琉斯开始剧烈晃动，矿山碎裂开来，紫色的瘴气喷涌而出，整个城镇坍塌了……

醒来的卢克看到的是惨不忍睹的景象。缇娅告诉众人，他们所处的地方叫做“魔界”，向西走可以到达尤莉亚城。所谓的魔界，实际上才是真正的“地面”，上面的世界则是由叫做“塞菲洛特之树”的巨大支柱支撑的“外壳大地”。阿克泽琉斯原本也由塞菲洛特之树支撑，但现在支柱被卢克毁掉了，而他推卸责任的态度让众人大为失望。在尤莉亚城，阿修再次出现，他告诉卢克自己才是真正的卢克·冯·法布雷，而“卢克”只是他的复制品。几乎崩溃的卢克和阿修打了起来，但在阿修的操纵下，他渐渐失去了意识。

醒来时卢克发现自己已经完全被阿修控制，他也不得不承认自己只是个复制品。除缇娅和缪外，其他同伴都跟随阿修回到了外壳大地。在贝尔肯德的第一音机关研究所，众人得知创造了复制技术的人正是杰德。就在他们准备前往瓦云镜窟时，凯提出离队，因为他相信卢克会重新振作起来。在瓦云镜窟内，一行人找到了一些复制计划的相关资料，资料所显示的范围竟然大到一座岛，而那正是玛尔库特帝国早已沉没的霍德岛。回到陶塔洛斯，突然发生了一阵地震，阿修告诉卢克仙特比纳有崩塌的危险后便切断了两人的联系。卢克起来后，发现身边只有缪，而缇娅正在外面静静看着白色的花朵。跑到花园中，卢克把仙特比纳的事告诉了缇娅，并剪断自己的长发，以示改变的决心。

卢克和缇娅通过尤莉亚之路回到了外壳大地的阿拉米斯涌水洞，正如卢克与阿修连接时所看到的，凯正在等他，还说自己的好友就只有他。走出涌水洞，卢克等人碰到了杰德，他是来找凯的，因为伊昂和娜塔莉娅被摩斯软禁了。由于阿克泽琉斯崩塌，金拉斯卡准备以娜塔莉娅之死为借口向玛尔库特宣战，如果不尽快将两人救出，战争就会爆发。

一行人在达特的罗雷莱教会前遇到了阿妮丝，她告诉众人伊昂和娜塔莉娅被带到了教会地下的神谕之盾骑士团本部，但那里不允许随便出人，因此杰德提议以报告第七谱石为名进去。找到伊昂和娜塔莉娅后，众人决定利用阿修留下的陶塔洛斯前往玛尔库特帝国向皮奥尼皇帝求助，但船不幸在途中撞上鱼雷，杰德只得把他们带到克特尔布鲁克进行整修。

克特尔布鲁克是杰德的故乡，他的妹妹内芙莉是当地知事。安排好修理事项后，内芙莉单独找来卢克，告诉了他杰德创造复制技术的经过。小时候，杰德给内芙莉复制了一个坏掉的娃娃，这就是复制技术的雏形。后来，由于发动了无法控制的第七音素，杰德杀害了自己尊敬的老师内比利姆。为了复活老师，他创造了复制品内比利姆，但那却是个只会肆意屠杀的怪物。之后杰德被过继给卡提斯家，并最终禁止了生物复制技术。

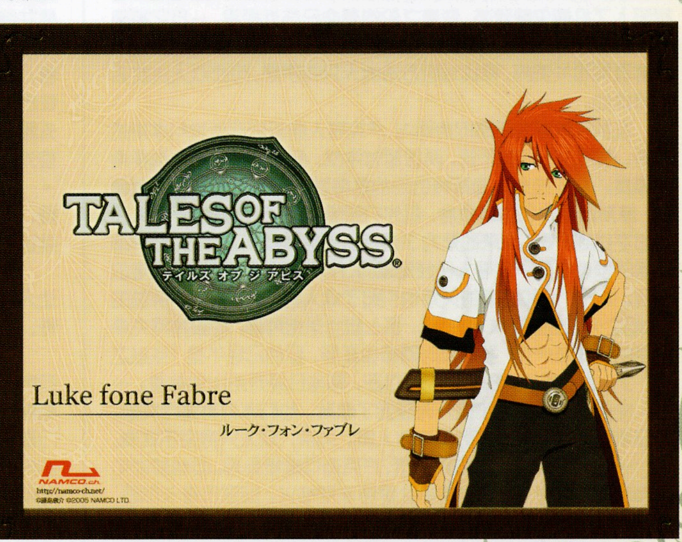
陶塔洛斯修理完成后，众人准备经由特奥尔森林前往古兰克库玛。由于金拉斯卡与玛尔库特剑拔弩张，只有杰德在士兵的带领下进了森林，其他人则只能等着他带皇帝的许可回来。突然，神谕之盾骑士团的人袭击了玛尔库特士兵，追上去的卢克等人遇到了拉尔哥和辛克，辛克操纵凯对卢克发起了攻击。由于拉尔哥与辛克引起的骚动，玛尔库特士兵发现了卢克等人的行踪，众人被带到了古兰克库玛，迎接他们的是福林克斯少将。伊昂准备在旅店为凯解除咒术，他告诉卢克，凯所中的达特式咒术不能任意操纵被施术者，只是唤起其记忆，麻痹其理性。也就是说，如果凯原本对卢克没有敌意，是不可能对他出手的，这让卢克备受打击。

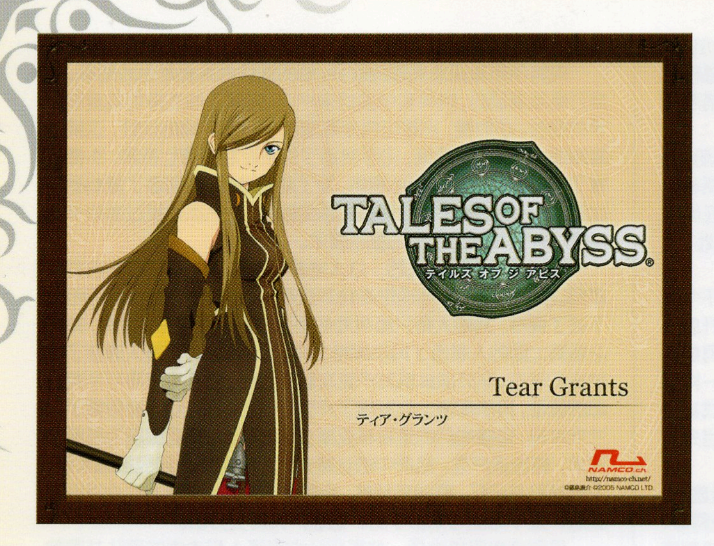
见到皮奥尼皇帝后，他答应让卢克等人和杰德的部队共同前往仙特比纳救助居民。对卢克来说，这是他改变的开始。凯的咒术解除后，他告诉卢克，自己是玛尔库特的贵族，原本住在霍德岛，本名凯拉尔迪亚·加兰·加尔迪奥斯。霍德战争时，他的家人被法布雷公爵杀害，为了复仇，他才进入公爵家。

仙特比纳的避难工作还算顺利，卢克与在阿克泽琉斯时相比简直判若两人。但是由于迪斯特的突然出现，很多居民没能在地面断裂前离开仙特比纳，而缇娅的谱歌也无法保护所有人。正当众人一筹莫展时，凯突然想到了杰利达的飞行试验，只要借到飞行器，居民就能得救。

到达杰利达后，众人才得知飞行器阿卢比奥尔初号机坠落在附近的梅吉奥拉高原，飞行员也被困在了里面。不过只要有浮游机关，二号机就能使用，因此卢克等人决定去回收初号机并救人，条件是把二号机借给他们。塔玛拉、阿斯顿和也门三位老人答应了他们的要求。成功回收浮游机关后，众人回到杰利达，没想到金拉斯卡士兵竟然发现了陶塔洛斯，并要逮捕卢克等人。幸好得到三位老人的帮助，阿卢比奥尔二号机又刚好完成，一行人才得以逃脱。

仙特比纳即将崩塌之时，卢克等人及时乘坐阿卢比奥尔出现拯救了居民。仙特比纳本身虽然还能漂浮在泥海上，但一个月之后就会沉没。在尤莉亚城，卢克等人从特奥德罗市长口中得知，如果有罗雷莱之键或许还有办法让仙特比纳回到外壳大地，但事实是罗雷莱之键是否存在都无法确定。不过，要拯救仙特比纳也不是毫无办法。只要操作变奏之轮，让塞菲洛特之树复活，仙特比纳就能浮在泥海上，而那一带的变奏之轮就在修雷之丘。成功操作变奏之轮后，记忆粒子再次出现，仙特比纳不会沉没了。兴奋的卢克抱住缇





娅，不停向她道谢，弄得缇娅有些不好意思。但是，一波未平，一波又起，众人发现修雷之丘的塞菲洛特支撑着整个鲁古尼卡平原，也就是说恩格布也有崩塌的危险，大家必须尽快回到外壳大地去救助那里的居民。不过不知为什么缇娅的脸色有些难看，虽然她只说有些累，但卢克对此很担心。

回到外壳大地后，金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国与玛尔库特帝国之间的战争已经爆发了。失去塞菲洛特之树的鲁古尼卡平原会完全崩塌，如果战争继续下去，两国都将全军覆没，而这正是梵所希望的。为了阻止战争，娜塔莉娅准备前往金拉斯卡本阵凯兹尔，而杰德则前往恩格布。穿越漫长的战线，娜塔莉娅组和杰德组在克塞多尼亚会合。居民撤离工作已完成，剩下的就只有让双方停战了。但令娜塔莉娅没有想到的是，摩斯竟说她是假公主，因为自古以来，兰巴尔迪亚王室血脉都是红发、绿眼，而如今王妃是黑发，可娜塔莉娅却是金发。摩斯的话让娜塔莉娅受到极大的打击，就在这时，伊昂决定回教团，同时解除了阿妮丝导师守护役的职务。事已至此，大家决定先前往巴奇卡尔。将恩格布的难民交托给阿斯塔后，众人得知克塞多尼亚一带的地壳也开始下沉，杰德提议操作变奏之轮，让整个大陆缓缓下降到魔界。在扎奥遗迹深处找到变奏之轮并成功操作后，克塞多尼亚和鲁古尼卡平原开始缓缓下降。缇娅依然显得非常疲惫，但她却只说没事。

走出遗迹后，众人确定克塞多尼亚已下降到魔界，阿卢比奥尔的飞行员诺耶尔也带着恩格布的居民及时赶到了。在魔界空中飞行时，杰德证实了自己的猜测，塞菲洛特已经开始暴走，塞菲洛特之树陷入了机能欠缺状态。变奏之轮的寿命已临近极限，一旦它被破坏，整个外壳大地都将崩塌，漂浮在泥海上的几块陆地也将沉没。能够查阅相关资料，寻找对应方法的人只有伊昂，因此众人决定去达特找他。

在罗雷莱教会伊昂的房间内，卢克等人偷听到迪斯特与摩斯的对话，得知由于战场下沉，两国暂时休战，但他们却企图让战争再次爆发。众人推测，迪斯特的目的是得到内比利姆老师的复制情报，摩斯则是为了达成预言，但他们却想不出梵的目的。一行人在图书室找到伊昂，原来他是为了调查秘预言而回到达特的。但伊昂解读的预言都是卢克等人已经知道的，并没有关于塞菲洛特暴走的内容。另外卢克和阿修的关系也引起了众人的注意，预言中所说的“圣焰之光”出生在ND2000年，那么应当是指阿修；而毁掉阿克泽琉斯的人却是卢克，虽然那时阿修也在场，但他已经不是“圣焰之光”了。也就是说，由于卢克的存在，预言已经开始出现偏差。一行人准备乘阿卢比奥尔离开时碰到了摩斯，他们本打算强行突破，但迪斯特却卑鄙地抓了诺耶尔做人质。无奈，众人只得束手就擒。

一行人即将被带到巴奇卡尔，卢克有可能被处刑。但他却说如果自己死了就好了，这样的话让缇娅非常恼火。回到巴奇卡尔后，卢克和娜塔莉娅被单独关押起来，他们将被处以极刑。危急关头，缇娅等人赶来救出了他们。在娜塔莉娅的坚持下，众人见到国王并得知了事情的真相。原来，娜塔莉娅是王妃的女仆希尔维娅的女儿，本名梅丽尔。真正的公主是死胎，为了不让脆弱的王妃伤心，公主的乳母把自己的外孙女交给了她。

在阿修的帮助下，卢克等人逃出了王宫。出城后，他们又得到公爵家的白光骑士团和民众的支援，最终安全离开巴奇卡尔。经伊尼斯塔湿原逃往贝尔肯德后，卢克在第一音机关研究所前被士兵当成阿修带到了梵的面前。梵亲口告诉他们，自己的目的是复制奥尔德兰特，让复制品代替原型，把人类从尤莉亚预言的束缚中解放出来。突然闯入的阿修打断了他们的谈话，梵希望阿修能与他一起重建世界，而卢克被他否定了。

阿修说自己只是受伊昂之托才去救卢克等人的，他还救出了被绑架的诺耶尔，可阿卢比奥尔的飞行谱石却被夺走了。伊昂托阿修把创世历时代的历史书交给众人，杰德经过一晚解读终于找到了魔界液化的原因——原本静止的地核发生了剧烈振动。如果让地核停止振动，为星球提供能源的行星风暴也将停止，变奏之轮将完全失去作用，因此必须在维持行星风暴的情况下让地核静止。正当众人一筹莫展之时，凯提出去找一个叫亨肯的人。

简单讲述事情经过后，亨肯告诉众人首先要测定地核的振动周波数，这就需要进入处于外壳大地的塞菲洛特，而能解除达特式封印的只有导师，因此众人决定先前往达特找伊昂。卢克等人的谈话被斯皮诺萨偷听到，阿修让他们去找导师，自己去追斯皮诺萨。

由于吸收之门和放射之门的塞菲洛特并不适合测试，而飞行谱石被迪斯特抢走，因此众人只得前往就近的塔塔尔溪谷。但当他们准备离开达特时，阿莉埃塔竟然出现了。为保护伊昂，阿妮丝的母亲受了伤。就在那一瞬间，凯那些遗忘的记忆突然恢复了：金拉斯卡进攻霍德时，凯的姐姐玛丽为保护他死在了法布雷公爵部下的剑下，正是当时姐姐和女仆们用身体为凯挡下利剑的情景才让他患上了女性恐惧症。

得知阿修让漆黑之翼把亨肯等人送到杰利达后，卢克一行也跟着到了那里。带着已完成的振动周波数测定器，众人来到了塔塔尔溪谷。路上，阿妮丝因抓蝴蝶而险些掉入山谷，而救下她的人竟然是凯。解除尤莉亚式封咒后，卢克在杰德的指示下对变奏之轮进行操作，这次的命令是在放射之门的变奏之轮启动时，整个外壳大地完全下降。地核振动周波数的测定异常简单，但缇娅的身体却让人担心。

回到杰利达之后，几位老人说他们正在改造陶塔洛斯，因为那艘装甲舰的牢固程度刚好适合沉入地核。卢克认为，让外壳大地下降一事非同小可，因此必须让金拉斯卡国王和玛尔库特皇帝知道详情并缔结和平条约。回巴奇卡尔是不可避免的，但娜塔莉娅希望能考虑一晚。夕阳下，娜塔莉娅见到了阿修，他让她回忆起儿时的誓言，给了她面对一切的勇气。第二天，娜塔莉娅决定跟大家一起前往巴奇卡尔，杰德已经准备好了给国王的文书，除了整件事的来龙去脉，还包括大陆下降之后的相关问题——瘴气。解决瘴气问题，首先就需要金拉斯卡与玛尔库特联手。

到巴奇卡尔后，在卢克等人的努力下，国王终于接受了娜塔莉娅，也同意与玛尔库特帝国缔结和平条约。另一方面，皮奥尼皇帝建议两国举行和平谈判，而会议的地点定在了尤莉亚城。

由于前往魔界需要飞行谱石，众人只得先前往达特探听情报。让人无语的迪斯特竟然特意留下一封信，反复强调飞行谱石不在达特，一行人也就毫不费力地从神谕之盾本部找到了谱石。

几经波折，和平谈判终于开始了。虽然凯在会议上扬言报仇，但所有人都相信，其实他已经放弃了复仇的念头。会议结束后，中和地核振动计划开始了，但丽格蕾特却带着神谕之盾突然出现，也门和塔玛拉为保护卢克等人惨死在她手上，而梵更是在港口杀死了另外三位老人。由于时间延误，卢克等人加快了行进速度，但就在地核振动停止后，辛克却出现了。辛克告诉众人，他和伊昂一样，都是原型导师的复制品，他因能力劣化而被抛弃在了火山口。战败

人物
剧情
世界观
设定
访谈

后，辛克带着怨恨跳进了地核。一行人正准备乘阿卢比奥尔离开时，缇娅被罗雷莱附身，并告诉众人自己被困在了地核里。在贝尔肯德接受检查后，众人才知道缇娅的血中音素非常不稳定，她吸入体内的第七音素被瘴气污染，而且无法顺利排出。那些音素是缇娅解除尤莉亚式封咒时吸入的，再继续下去她也许会丧命，但缇娅并没有放弃继续帮助卢克的想法。

根据情报，众人得知梅吉奥拉高原、罗尼尔雪山以及达特教会内也有变奏之轮。在一一控制了变奏之轮、打败六神将后，与梵的决战临近了。在吸收之门深处，卢克见到了自己的老师梵，他依然没有得到老师的承认。但是卢克明白，无论梵是否承认，自己都是存在的。双方带着不可让步的理想展开了战斗。梵被打倒后跳进了无尽的深渊中，但众人已经没有时间赶往放射之门。外壳大地下降的工作必须在吸收之门全部完成，可是让整个大陆下降对卢克来说有些力不从心。突然他感到另一个超振动从远方传来，那正是阿修在帮助他。外壳大地下降后，瘴气也收缩在立场内，杰德的计划完美实现了。突然，卢克再次听到了罗雷莱的呼唤，虽然说要把钥匙给他，但卢克却无法理解其中的含义……

大陆下降后的一个月，卢克一直将自己关在房间里。中午起床后，公爵告诉他打倒梵时插在地上的剑被人拿走了，而且行星风暴开始急剧活化。为了调查相关情况以及外出散心，卢克决定听从母亲的话去找同伴们。

到达杰利达后，卢克才听说大约一个月前阿修借走了阿卢比奥尔三号机，那时他去了放射之门。诺耶尔说之后阿修要去尤莉亚城，卢克决定去那里调查行星风暴活化的情况，顺便见见缇娅。卢克与缇娅久别重逢，两人都道出了自己心中的不安，缇娅决定再次与他一起踏上旅程。为了提交地核活化报告书，卢克和缇娅来到了达特。刚到那里，他们就碰到了阿妮丝，她还是老样子，但伊昂的情况已经好多了，而令人担心的行星风暴活化似乎是大量消费第七音素引起的。准备离开时众人碰到凯，他说迪斯特越狱了，而且还袭击了押送摩斯的船。阿修曾警告过他要小心六神将，还说要去仙特比纳和解放罗雷莱之类的，卢克决定去追阿修。在修雷之丘，一行人见到了丽格蕾特，她正在逼阿修交出罗雷莱之剑。打败丽格蕾特后，阿修说六神将可能都还活着，包括梵和辛克，而行星风暴开始活化是由世界上的第七音素总量不断减少造成的。

回到仙特比纳，卢克等人意外地遇到了杰德。他说，玛尔库特军演习时遭到不明军队的袭击，福林克斯少将受了重伤，现在已经回到古兰克库玛，卢克决定送杰德过去。福林克斯告诉众人，袭击他们的军队打着金拉斯卡的旗帜，但其作战方式完全不像正规军队，而且其中大部分人都没有穿军服。福林克斯的最后一个愿望是去修道院，留下希望在没有预言的世界自由活下去的遗言后，他平静地离开了人世。

为了查清楚袭击福林克斯部队的真相，一行人来到巴奇卡尔，刚好在王宫门口碰到了娜塔莉娅。国王坚决否认破坏和平条约的事，而杰德则认为那些人身上有复制实验的症状。为了防止六神将和摩斯挑起事端，娜塔莉娅建议赶往达特，借助导师的力量召开国际会议。到达达特后，缇娅的身体开始不适，而阿妮丝协助摩斯绑架了伊昂，其原因是她的父母被摩斯劫为了人质。虽然卢克等人最终找到了伊昂，却没能阻止他解读行星预言。伊昂带走缇娅体内被污染的第七音素后，因音素分离而结束了只有两年的人生……

后悔不已的阿妮丝决定继续跟着卢克等人一起行动，以继承伊昂的遗志。为了解决复活的瘴气，卢克按照伊昂留下的预言，前往贝尔肯德寻找方法。在这里，众人得知有人正在给人们解读预言，而卢克也听说了用超振动中和瘴气的方法，但这一说法遭到了杰德的否定，因为中和瘴气需要一万个第七音谱士的性命，而使用超振动的人也会因音素分离死亡。

听说阿修前往罗尼尔雪山后，众人立即追了过去，卢克在雪山捡到了一个与娜塔莉娅身世相关的项坠，但他并没有告诉别人，而四处寻找罗雷莱宝珠的阿修依然没有收获。回到巴奇卡尔，一行人见到了摩斯，他因迪斯特强行注入的第七音素而变成了怪物。卢克从国王那里证实项坠里的孩子就是娜塔莉娅，而她的亲生父亲竟然是拉尔哥。在克塞多尼亚，众人歪打正着地碰到了预言士，那个人竟然是辛克。支开娜塔莉娅后，卢克等人从乳母口中确认了拉尔哥就是娜塔莉娅亲生父亲的事实。

发现菲雷斯岛后，众人在深处遇到阿莉埃塔和复制人，而“新生霍德”竟然出现了。阿妮丝与阿莉埃塔的决斗在齐格尔森林进行，战斗后，阿莉埃塔带着大仇未报的不甘永远闭上了眼睛。

虽然卢克和阿修都准备用超振动中和瘴气，但最终卢克决定由自己来代替阿修。当他在雷姆之塔发动超振动时，罗雷莱宝珠的扩散能力妨碍了音素的集中。在阿修的帮助下，以牺牲无数复制人为代价，瘴气终于消失，罗雷莱宝珠也出现了，但卢克却会因音素缓慢分离而面临着消失的命运……

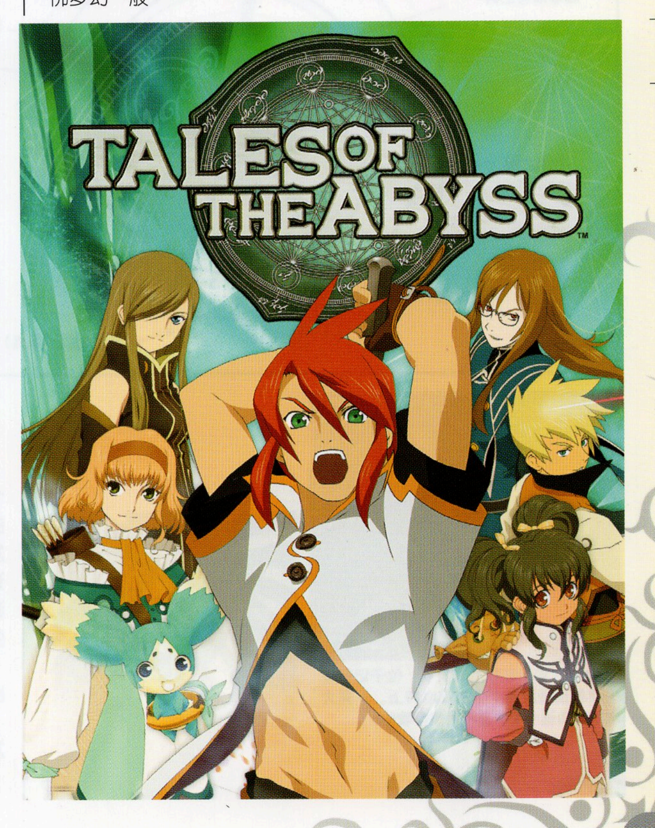
在停止行星风暴的过程中，娜塔莉娅得知拉尔哥是自己的亲生父亲，但还是亲手杀死了他，而变为怪物的摩斯也终于倒在了众人面前。

行星风暴完全停止后，决战时刻终于来临了。在金拉斯卡与玛尔库特联合军的协助下，卢克等人成功突入光荣大地艾尔德兰特。打败缇娅的教官丽格蕾特后，卢克不慎掉进了陷阱里，而阿修竟然也在里面。为了证明彼此的存在，两人展开了决斗。卢克胜利后，阿修将罗雷莱之剑交给他，便独自留下来阻挡士兵。但毕竟寡不敌众，当卢克正向着深处走去时，他看到临死前的阿修，并感到一股温暖的力量注入自己的体内。受到打击的娜塔莉娅已经意识不到逃离陷阱，危急时刻，卢克想到了阿修。就在那一瞬间，他发动了第二超振动，仿佛阿修就在身边一样。

打倒辛克后，众人见到了梵。由于彼此的理想相去甚远，双方也只能刀枪相见。拼尽全力的卢克终于打倒了梵，而他也将完成自己的使命。与同伴们告别后，卢克解放了罗雷莱，看着罗雷莱逃离地核，飞往音谱带，他抱着阿修一起消失在了光荣大地艾尔德兰特……

在塔塔尔溪谷，缇娅、凯、阿妮丝、娜塔莉娅和杰德正等待着一个也许永远也不会回来的人。临走之时，缇娅忍不住回过头去，虽然她明知谁也不会出现。

但她却看到，他就站在那里，红色的长发依然如故，一切就仿佛梦幻一般……



奥尔德兰特世界解析

行星奥尔德兰特的历史

恒星雷姆的第二行星即奥尔德兰特。无数巨大的谱石飘浮在大气层之上，构成了一个围绕行星一周的环，晴空下，从地上能清楚地看到那些谱石和卫星露娜。这个行星的谱石带与它的二重构造有着紧密的联系。

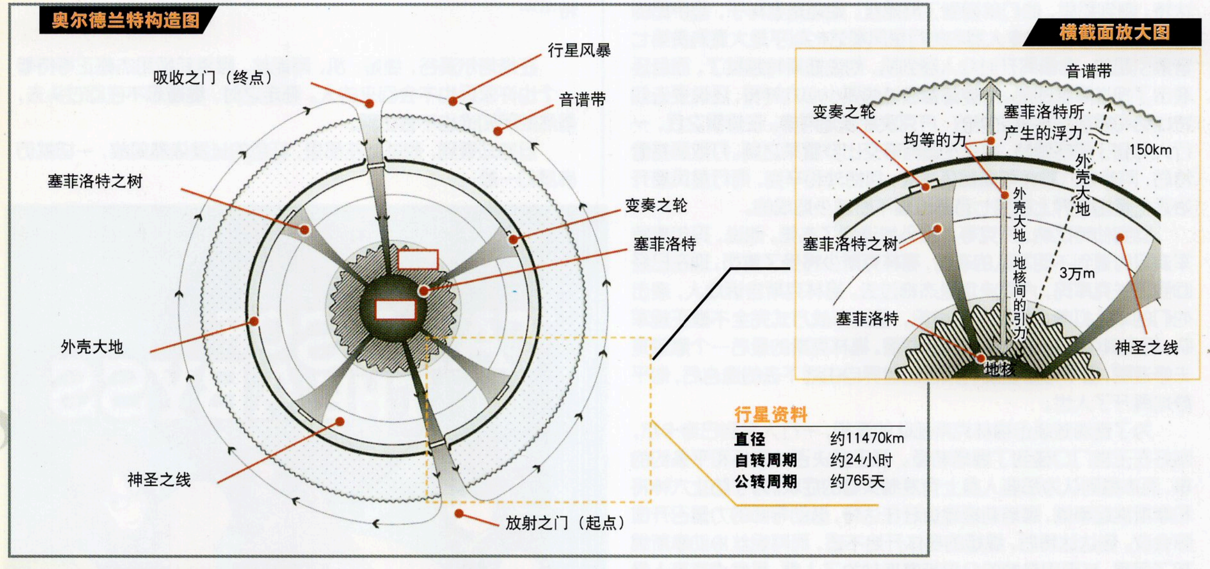
■奥尔德兰特的构造

行星奥尔德兰特充满了水源与植被，被六层音谱带覆盖，从创世历时代起的两千年中，大地被分割成了“魔界”与“外壳大地”两个部分。人类并不知道魔界的存在而一直生活在外壳大地上，他们从围绕行星循环的“行星风暴”中获得“音素力”，并使文明不断发展。

行星风暴是指从地核中产生的记忆粒子流，它由放射之门产生，经由音谱带循环到空中，最后再从吸收之门回归地核，是永久能量供给装置。人们可以通过这一装置无限享受音素所带来的恩惠。

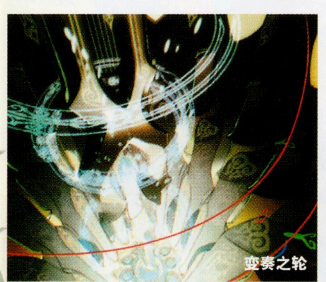
在行星风暴中，记忆粒子在通过音谱带时发生突变，第七音素就此产生。正是这一新发现的能量给人们带来了预言，也使奥尔德兰特形成了二重构造。

外壳大地是靠地核产生的记忆粒子柱塞菲洛特之树，或者说是靠塞菲洛特之树形成的力场“神圣之线”来支撑的。“塞菲洛特之树”因塞菲洛特中喷射出的记忆粒子在上升过程中呈枝杈状展开而得名。这一现象产生的原因是名为“变奏之轮”的音机关控制塞菲洛特使其喷射出了足够支撑外壳大地的记忆粒子。但是，变奏之轮的寿命已近终结，将难以继续维持奥尔德兰特的二重构造。

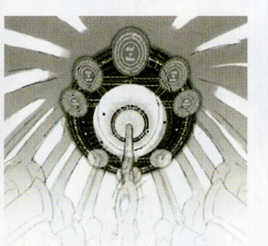


行星资料

直径	约11470km
自转周期	约24小时
公转周期	约765天



↑变奏之轮的形状是音叉状，位于记忆粒子喷射量最大的十个塞菲洛特上。外壳大地就是由这十个塞菲洛特支撑着的。



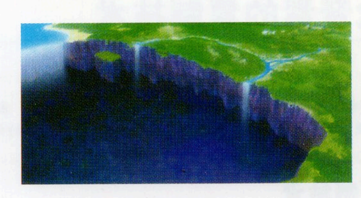
■外壳大地的形成过程

奥尔德兰特的地表原本存在于魔界。那时并没有“魔界”这个名字，也没有瘴气，奥尔德兰特还是一个文明高度发达而和平的行星。约两千年前，音素学者萨赞克洛斯博士完成行星风暴，发现第七音素，一切都从那时起改变了。人类围绕着包含了从星球诞生到灭亡的所有记忆的第七音素发动了世界规模的大战——谱术战争。在这场战争中，半数以上的人类死亡，奥尔德兰特发生大规模地壳运动，原因不明的瘴气出现，大地开始液态化。

尤莉亚·朱叶拯救了濒临灭绝的人类，她从第七音素中读出星球的命运，并找到了生存与繁荣之路，那就是被后世被称为“尤莉亚预言”的七大行星预言。尤莉亚依据预言引导执政者，为寻求人类的生存之道与史无前例的繁荣，决定抛弃被污染的“魔界”，将地表上浮到了半空中，外壳大地形成。拯救了世界

的尤莉亚预言产生出巨大的谱石，成为守望奥尔德兰特的环包围着行星。

这段历史与魔界一样，并不为人们所知。在奥尔德兰特，它只是被当成传说传承至今："约两千年前，音律士尤莉亚·朱叶从第七音素集合体罗雷莱身上看到了未来。得知奥尔德兰特即将灭亡的人类依照尤莉亚预言，将污染源——瘴气封印在了地下。"外壳大地的形成过程是罗雷莱教团咏师级以上的人和魔界出身的人才知道的最高机密。



外壳大地的洞
虽然外壳大地上出现了一个大洞，但由于瘴气所形成的浓雾，从这里无法看到魔界。

六大音素与第七因素

构成音谱带的音素在行星诞生之时自然形成，是奥尔德兰特一切物质的源泉。但是，行星风暴完成后，音谱带产生了变异。以下将依据各音素的特征，来揭示第七音素的成因、音素应用技术等相关情况。

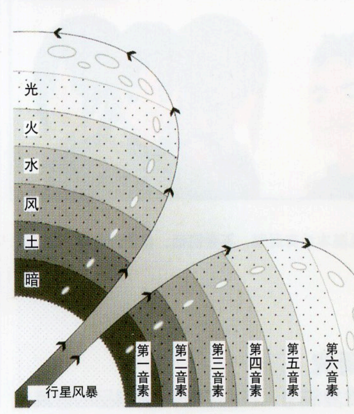
■ 六大音素与包含星球记忆的第七音素

包围奥尔德兰特的音谱带由六种音素振动层构成。音素是奥尔德兰特中包括生命在内的所有物质发出的音频信号，有各自的固有振动数和属性。属性包括：第一音素暗属性、第二音素土属性、第三音素风属性、第四音素水属性、第五音素火属性、第六音素光属性六种，因组成结构不同而会产生种族和个体差异。

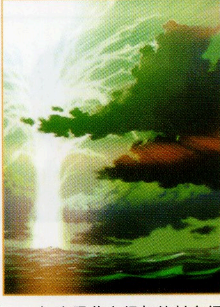
音谱带的振动层是第一音素～第六音素从内到外平行排列的，记忆粒子通过行星风暴喷射进振动层中，进而使巨大的能量在整个世界循环。行星风暴令记忆粒子与第一音素～第六音素反常地结合起来，为人们带来了意想不到的恩惠——第七音素。

在创世历时代由萨赞克洛斯博士发现的第七音素被卷进行星风暴后，流入了音谱带的最外层。关于第七音素的谜团很多，至今依然有不少无法解释的东西。而已经明确的部分则包括：第七音素记载了奥尔德兰特从诞生到灭亡的所有记忆，但它并没有特定的属性，由于是人工产生的能量，因此它并不存在于基本生命体中。

音谱带放大图



海上的塞菲洛特



↑在吸收之门与放射之门之间流淌的记忆粒子也被称为塞菲洛特之树，它们支撑着外壳大地，为产生行星风暴，有些还延伸到了音谱带之外。

■ 音素应用技术

创世历时代的人们利用音谱力创立了两项伟大的技术，也可以说是人类智慧的结晶——谱术与谱业。

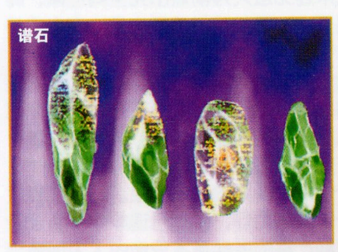
谱术直接在构成生命体和物质的音素上发动，使其振动与音频增加或减少，引发各种现象，比如在空无一物的地方突然出现火或雷等，使用方法丰富多彩。

另一个与谱术一起发展起来的便是谱业。谱业是指以音素为动力，让各种机械可以进行半永久运动的所有科学技术。奥尔德兰特的装置、机械等被统称为"音机关"，全部都是靠谱业运行的。谱业是为那些无法使用谱术的人们创造的，以便让他们得到与谱术相同的力量。

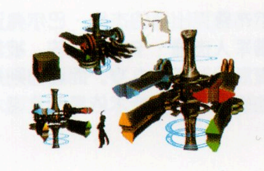
使用谱术的人被称为"谱术士"，一般指使用第一音素～第六音素的人。成为谱术士并不需要先天条件，只要经过严格训练，谁都能掌握两三种属性的音素。只有第七音素需要一定天赋，无法靠训练修得。能使用第七音素的人才特别宝贵，他们被称为"第七音谱术士"。第七音谱术士可以诵读预言，治愈外伤等，因此也被称为"预言士"、"治疗术士"等。

任何经过训练的第七音谱术士都可以解读预言。但是，一般预言士所解读的只是某个人未来一年的预言。只有具备卓越第七音素天赋的人才可以像尤莉亚那样读出包含"奥尔德兰特终结"等信息的行星预言。在外壳大地，拥有这种天赋的人会被选拔出来就任罗雷莱教团导师一职。

以音素力为基础的谱术和谱业随着行星风暴的完成而得到了极大的发展。但外壳大地出现后，其技术也随之失传，后来在外壳大地独自发展起来的技术远远无法企及创世历时代的水平。



↑预言士将第七音素吸收到体内，再将其释放，便可读出预言。此时，被释放的第七音素就会凝结成一种被称为"谱石"的水晶状物质。



创世历时代的产物



←↑传说，尤莉亚参与过制作创世历时代的大部分谱术和谱业。以外壳大地现在的水平，还很难解读出当时的科学技术。

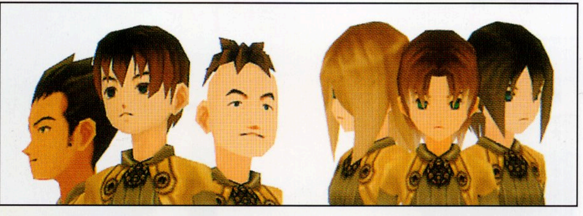
应用第七音素的复制技术

第七音素令一种新技术诞生，那就是创造物质复制品的复制技术。由于涉及道德规范与风险问题，生物复制技术被严格禁止。但是，卢克却恰恰是因为这种禁忌的技术才诞生的，而这一切也使奥尔德兰特逃离了灭亡的命运。

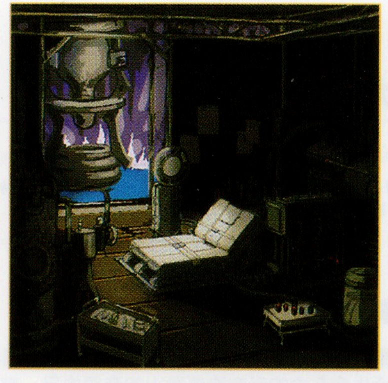
■创造复制品的复制技术

复制技术指利用第七音素创造复制品的技术，其过程为：首先将第七音素注入到原型的PhonSlot中，使原型音素的不确定性增加，人为在粒子水平引起波动。之后用一种名为“音素药”的药剂提取在波动上产生的复制情报，最后用复制音机关创造出复制品来。

这一技术同样可以应用在生物身上，创造出人类的复制品来。但是用复制技术创造出来的复制品不过是与原型非常接近的仿制品，能力与原型相差甚远，而且也无法继承原型的记忆和经历。另外被提取复制情报的原型会产生副作用，而最坏的结果就是因音素分离而死亡。这种变异在无机物身上只需要十天以内的时间，生物所需的时间则更短，因此，复制技术被严格禁止应用在生物身上。



生物复制品
刚刚被创造出的生物复制品与婴儿基本没有区别，不会说话，也不分善恶，因此很容易被洗脑。



复制技术研究设施
杰德放弃研究后，与他共同进行研究工作的萨菲尔（迪斯特）将复制技术带到了罗雷莱教团。萨菲尔在瓦云镜窟深处、贝尔肯德第一音机关研究所继续进行研究工作，不久复制品卢克和复制品伊昂诞生了。

■创造复制品的过程

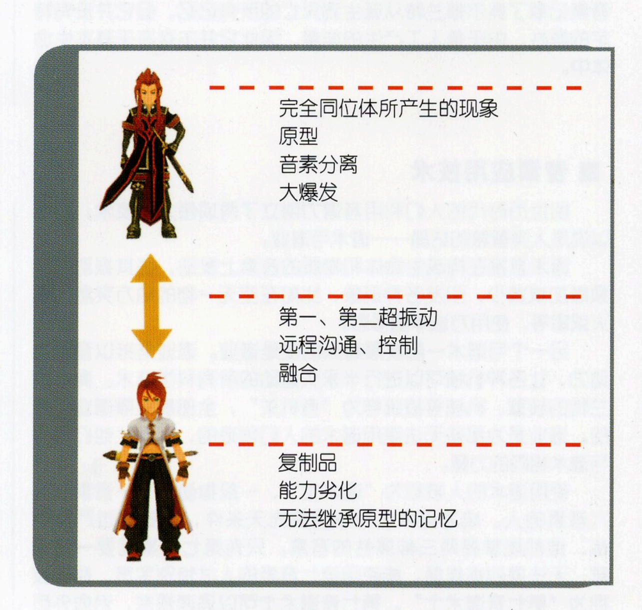
Step1	向原型注入第七音素
Step2	原型的复制情报产生
Step3	用音素药提取复制情报
Step4	将复制情报保存在复制音机关里
Step5	用第七音素创造出复制品

■同位体与超振动研究

复制技术的产物不仅是复制品，在创造出的复制品的音素振动数与原型完全相同的情况下，原型与复制品就会成为同位体，两者的音素振动相互干涉，便可产生名为“超振动”的极具威胁的力量。超振动会产生萨赞克洛斯效应，即强制分离物质的音素和元素，解除相同音素之间的结合，令物质消失。由于超振动在军事方面的前景非常可观，因此金拉斯卡与玛尔库特两国都在致力于相关的研究。

不过，以当前的复制技术还无法人为创造出完全同位体，而且由于生物复制技术被严格禁止，因此相关情报也无法在未来得到证实与发展。

理论上来讲，如果有两个能引起性质相同的超振动的人或装置存在，就可能产生第二超振动，令一切音素所带来的影响全部无效化。另外，同位体出现后，原型可能会发生“大爆炸”这一现象。这是指原型的音素开始缓慢地分离，之后在力量耗尽时，原型与复制品之间可能会产生一种特殊的融合现象。但为了引发完全的大爆发，就需要一个特殊的力场，使融合现象中不会混杂进其他物质或音素。由于这种严格的条件基本只能由人为创造出来，因此大爆发理论本身受到了不少学者的质疑。



■复制技术的历史

复制技术的发明者是克特尔布鲁克出身的杰德·巴尔弗亚博士，也就是后来的玛尔库特帝国军人杰德·卡提斯大佐。被誉为天才科学家的杰德完成第一个复制品时年仅九岁，而起因则是帮助妹妹修复坏掉的娃娃。当时他使用的复制技术依靠的是谱术，与后来依靠音机关的技术不同。

三年后，由于强烈的好奇心，杰德发动了自己无法控制的第七音素并导致谱术暴走，令他的老师内比利姆受了致命伤。杰德想救自己的老师，于是像当时创造复制品娃娃时一样，他也对内比利姆老师使用了依靠谱术的复制技术。

但是，杰德所创造出的复制品内比利姆老师只是个有着强烈破坏欲望的魔鬼。他本想杀死复制品内比利姆，但却让她逃走，而原型内比利姆死亡。

通过谱术所创造出的复制品不可避免地存在构成音素欠缺的问题，而反映在生物复制品身上，便是精神失常等缺陷。同一年，杰德·巴尔弗亚的才能被军事世家卡提斯家看重并收为其养子，第二年进入古兰克库玛的王立谱术·谱业研究院。在经历了痛苦的失败之后，杰德开始与萨菲尔·瓦云·耐斯一起进行复制技术的改良研究。之后，萨菲尔利用音机关成功创造出了只由第七音素构成、不会精神失常的生物复制品。

但是，利用音机关的复制方法被证明夺去原型生命的危险性很高，ND2004年，杰德禁止生物复制品的创造并放弃相关研究。

奥尔德兰特的势力

奥尔德兰特的势力在地表没有上升之前的创世历时代和外壳大地完成之后的新历时代存在着天壤之别。以下将分别按照创世历与新历来介绍各国势力的情况，从中可以得知战争、罗雷莱教团的诞生以及新历的起始等都与尤莉亚有着莫大的关联。

■ 创世历时代的历史

创世历时代的奥尔德兰特包括伊斯帕尼亚国、弗兰克国、克特尔国、霍德国等六个代表性大国和从属于这些大国的小国，它们之间保持着和平的均衡制约关系。BD2550年记忆粒子被发现后，局势瞬间发生变化。围绕着记忆粒子丰富的十处塞菲洛特的霸权问题，各国之间展开了激烈的争夺战。塞菲洛特战争持续了六年，最终以十个国家分别占有一处而告终。之后，奥尔德兰特迎来了持续几个世纪的和平与繁荣时期。

BD2682年，萨赞克洛斯博士提出的行星风暴构想由拥有吸收之门的克特尔国和霍德国实现，谱术和谱业因此得到了极大的发展，不久文明高度发达的时代来临了。但与此同时，和平的终结也正步步紧逼而来。

BD2695年，围绕着萨赞克洛斯博士发现的第七音素，相信预言的未来视派与否定派之间爆发了谱术战争。这场大规模战争极为惨烈，一个月之后，半数以上的人类死亡，克特尔国与霍德国灭亡。行星风暴因战争中所使用的谱术兵器而出现异常情况，奥尔德兰特发生大规模地核振动，带来死亡的瘴气开始蔓延。

八年后，尤莉亚·朱叶登上历史舞台，悲剧也终于迎来了完结的时刻。尤莉亚与第七音素的意识集合体罗雷莱订立了契约，并以其力量复兴灭亡的霍德国，重新构建了在战乱中出现异常情况的行星风暴。她还解读了关于奥尔德兰特未来的行星预言，并与十位弟子一起提出完成外壳大地、令人类继续生存下去的上浮计划。

伊斯帕尼亚国与弗兰克国意识到尤莉亚的一系列行动及民众对她的支持会给自己带来威胁，便收买了她的第七位弟子弗朗西斯·达特。BD2712年，这两大强国以令地表变成魔界为由将尤莉亚关进监狱，之后让达特创立罗雷莱教团并对支持上浮计划的国家发动了战争。上浮战争在第二年以两大强国压倒性的胜利告终，各国从此失势，尤莉亚在得到一个有名无实的国际裁判头衔后不久便沦为阶下囚，等待着裁决的到来。



被瘴气覆盖的魔界 魔界曾经是一片充满了绿色的大地。谱术战争爆发后，草木枯萎，瘴气令这里变成了一片不毛之地。

创世历时代大事年表

年份	事件
BD2550年	记忆粒子被发现
BD2561年	各国围绕十处塞菲洛特的霸权问题开始相互对立
BD2618年	塞菲洛特战争以三大国为中心爆发
BD2624年	塞菲洛特战争结束，十处塞菲洛特分别被十个强国占有
BD2677年	萨赞克洛斯博士确立行星风暴构想
BD2682年	经各国同意后，霍德国完成行星风暴
BD2695年	萨赞克洛斯博士发现第七音素
BD2699年	谱术战争爆发，半数以上的人类死亡，克特尔国与霍德国灭亡
BD2707年	尤莉亚复兴霍德国并重新构建行星风暴
BD2709年	尤莉亚解读行星预言，谱术战争结束
BD2710年	尤莉亚提出令大地上升的上浮计划
BD2712年	伊斯帕尼亚国与弗兰克国将尤莉亚关进监狱，达特创立罗雷莱教团，上浮战争爆发
BD2713年	上浮战争结束，尤莉亚被判刑
BD2714年	创世历末年

※BD为创世历的缩略

■ 新历时代的历史

伊斯帕尼亚国与弗兰克国秘密地进行着上浮计划，不久外壳大地完成，两大强国将敌国留在魔界，开始了新历时代。同年，达特不堪内心的自责，在救出尤莉亚之后自杀。留在魔界的人们被尤莉亚所救，奠定了尤莉亚城的基础。

五年后，尤莉亚的大弟子弗雷尔代替达特出任罗雷莱教团导师一职，不久尤莉亚突然消失。她的去向无人知晓，一般流传下来的说法是她游历到霍德国后在那里去世。

伊斯帕尼亚国与弗兰克国虽然一直保持着外交关系，但却因ND0213年的小规模国境纷争而开始不睦。ND0294年，同盟国被卷入到战争中，真正意义上的战国时代来临。ND0447年，伊斯帕尼亚国的属国金拉斯卡王国趁乱叛变，伊斯帕尼亚国灭亡。

弗兰克国渐渐失势，虽然金拉斯卡王国称霸一时，但到ND0468年，其境内的玛尔库特公国半强迫地宣告独立为玛尔库特帝国。之后，以罗雷莱教团为后盾的玛尔库特帝国致力于富国

外壳大地势力分布图

■ 金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国领土
■ 玛尔库特帝国国领土
■ 罗雷莱教团



强兵，并在ND0516年压制金拉斯卡王国，掌握了外壳大地的北半球。

ND0657年的光之战争中，金拉斯卡根据预言取得了巨大的胜利。罗雷莱教团得到金拉斯卡的重视，其领地成为神圣不可侵犯的自治地区，教团同时获得帕达米亚大陆，并在ND0966年促使金拉斯卡王国与玛尔库特帝国缔结了和平条约。

但和平却因尤莉亚的预言而崩溃。ND1401年，罗雷莱教团发表关于从谱石带坠落的尤莉亚谱石宣言，称回收谱石的国家即为尤莉亚承认的拥有合法权利的国家。金拉斯卡王国与玛尔库特帝国围绕着谱石碎片问题再次爆发了大规模国境战争，这场战争令除两国之外的小国全部灭亡。之后，两国间的纷争持续不断，直到ND2002年霍德战争爆发。这场战争也被称为第三次国境战争，霍德岛在战争中沉没，此后两国一直处在一触即发的紧张状态下。

新历时代大事年表

ND0001年	上浮计划完成，外壳大地出现，新历开始
ND0213年	弗兰克国的属国与伊斯帕尼亚国之间发生局部战争
ND0294年	弗兰克国与伊斯帕尼亚国全面对立
ND0447年	伊斯帕尼亚国被属国金拉斯卡王国消灭
ND0468年	金拉斯卡境内的玛尔库特公国宣告独立
ND0510年	罗雷莱教团在玛尔库特境内得到自治地区
ND0516年	玛尔库特帝国在事实上掌握了北半球
ND0657年	金拉斯卡占据玛尔库特领地，光之战争爆发
ND0658年	光之战争结束
ND0674年	金拉斯卡王国侵略鲁古尼卡大陆，南北战争爆发
ND0777年	南北战争结束
ND0783年	帕达米亚大陆成为罗雷莱教团不可侵犯的自治领地
ND0831年	罗特尔洛战争爆发
ND0864年	罗特尔洛战争结束
ND0966年	在罗雷莱教团的协调下，金拉斯卡王国与玛尔库特帝国缔结和平条约
ND1401年	围绕着尤莉亚谱石，第一次国境战争爆发
ND1463年	第一次国境战争结束，金拉斯卡王国与玛尔库特帝国以外的国家全部灭亡
ND1498年	围绕着尤莉亚谱石的真伪，金拉斯卡王国与玛尔库特帝国之间的第二次国境战争爆发
ND1503年	第二次国境战争结束
ND2002年	霍德战争（第三次国境战争）爆发，霍德岛、菲雷斯岛沉没

※ND为新历的缩略

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国虽然现在在世界上占有举足轻重的地位，但在新历乱世时期，消灭伊斯帕尼亚之前，它只是个默默无闻的小国。如今，在国王茵格贝尔特六世的统治下，金拉斯卡王国的势力以奥尔德兰特南半球为中心扩张开来。这个人才济济、占据地利、谱业技术发达的国家已经成为了一个军事大国。

■ 要塞都市巴奇卡尔

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国依靠谱术与音机关发展至今，因此在境内各地都可以看到谱业、音机关。

首都巴奇卡尔是在新历初期从伊斯帕尼亚国夺来的，其构造非常罕见。人们利用巨大陨石坠落时在地面形成的坑洞建造了居住区和各种设施，坑洞的内壁就是一道天然屏障，巴奇卡尔因此发展成了一座易守难攻的要塞都市。整个城市分为多层结构，上层为贵族的居住区，而下层则是一般市民的居住区。建筑在顶端的王宫从一般居住区看来如同空中楼阁一般虚无缥缈，如今城市的扩建工作依然在继续着。

在高低差距显著的城市中，使用天空客车和升降机行动是非常方便的。天空客车是一种稀少的音机关，全世界只有在巴齐卡尔才能见到。另外，城市周围设有七架最新型瞬惨谱业炮，能够有效打击侵略者。

巴奇卡尔还设有剑士们比武切磋的斗技场、罗雷莱教团修道院等设施，来此旅游观光的游客络绎不绝。

巴奇卡尔城内
城内宽广的入口很具代表性，用色丰富，给人一种敞亮豁达的感觉。

■ 王族与军队

金拉斯卡为王权国家，王位只有红发绿眸的人才可以继承，这是一条不成文的规定。红发与绿眸是王族的印记，是合法王位继承人的证据，国王必须与王室成员保持姻亲关系，让后继者结婚，生育后代，以保持王族血统。王位继承权是按照国王的儿子，然后是女儿的顺序排列的。

国王直属的金拉斯卡军队约有16万人。茵格贝尔特六世即位后加大了与玛尔库特之间的战争力度，并以谱业为中心对军队进行了强化，培育出大批能够使用谱业的士兵。在巴奇卡尔还有一种身穿白色铠甲，被称为"白光骑士团"的近卫兵，这些人并不是金拉斯卡王国的正规军，而是隶属于法布雷公爵的私人部队。

■ 金拉斯卡军师团编成

※共八个师团

小队（小队长·少尉）	步兵小队60人
中队（中队长·大尉）	步兵中队240人、骑兵中队120人、谱兵中队30人+步兵30人+业兵240人
大队（大队长·少佐）	步兵大队1440人（6个中队）、骑兵大队720人（6个中队）、谱兵大队180人+步兵180人+谱兵1440人（6个中队）
连队（连队长·大佐）	步兵连队4320人（3个大队）、骑兵连队2160人（3个大队）、谱兵连队540人+步兵540人+业兵4320人（3个大队）
师团（师团长·少将）	步兵8640人（6个大队）+骑兵2160人（3个大队）+谱兵540人+步兵540人+业兵4320人（3个大队）+炮台、特种部队等，根据编成变化

■ 谱术大国赖以生存的地利和人才

金拉斯卡王国的收入主要依靠兵器和大型战舰的制造。这个国家谱业发达的一个重要原因便是其地理位置，占据拉德西亚大陆面积一半以上的梅吉奥拉高原大峡谷就盛产音机关和谱业兵器中使用的一种不可或缺的矿石。

因此，在靠近西阿比利亚海的杰利达聚集了来自世界各地的谱术技师和武器工匠，音机关和谱术兵器的研究、制造业非常发达。渡轮卡斯贝尔特以及玛尔库特帝国的陆上装甲舰陶塔洛斯都是在杰利达生产制造的。在梅吉奥拉高原发掘出创世历时代的浮游机关后，世界上第一架浮游音机关——飞晃艇阿卢比奥尔完成。如果火箭实验也能成功，在不久的将来，突破音谱带飞向宇宙也就不再是梦想了。

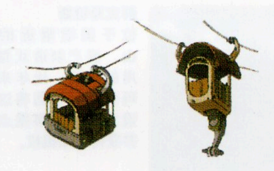
另一个值得关注的城市就是被称作“音机关都市”的贝尔肯德。与制造业兴盛的杰利达形成对比的贝尔肯德设立有众多研究设施，主要进行音素、音机关、复制技术等高端谱业研究工作。将研究设施建立在人烟稀少的西南方城市主要也是受地理因素的影响。在贝尔肯德附近的瓦云镜窟中可以采掘到一种名为“上古镜石”的特殊矿石，这种矿石是复制技术和谱业研究必不可少的材料，而且只出产在瓦云镜窟中，因此非常宝贵。

金拉斯卡王国占尽地利，因此奥尔德兰特的优秀工匠和谱业研究人员都集中到了这里，在他们的不懈努力之下，金拉斯卡渐渐发展成了一个谱业大国。

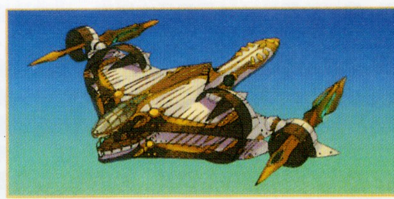
■ 金拉斯卡王国的国土及人口

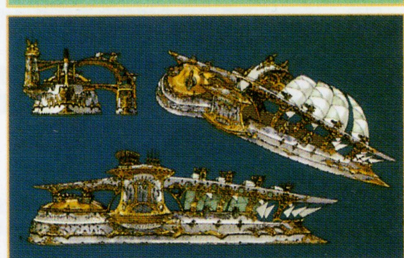
巴奇卡尔	约50万人
凯兹尔	约6万人
阿克泽琉斯	约1万人
杰利达	约8万人
贝尔肯德	约25万人
其他城镇、村庄合计	约60万人

※现在金拉斯卡王国总人口约150万人左右



天空客车
只有巴奇卡尔才能见到的稀有音机关，以铜吊索将缆车吊在空中，运送来往的人们。





大型音机关
陶塔洛斯、卡斯贝尔特、阿卢比奥尔等大型音机关都是金拉斯卡的得意之作。音机关在制造完成之后会从贝尔肯德港经由达特出口到玛尔库特。

玛尔库特帝国

现在掌控着奥尔德兰特北半球的玛尔库特帝国在新历初期不过是金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国的一个属国而已。趁内乱独立后，经历了1500多年的玛尔库特帝国依靠丰饶的土壤，尽享大自然的恩惠，并因谱术的发达成为与金拉斯卡并驾齐驱的强国。

■ 水上都市古兰克库玛

玛尔库特帝国首都古兰克库玛位于鲁古尼卡大陆最北端的海上，与谱业技术发达的金拉斯卡王国不同，这里的谱术研究更为盛行。环绕整个城市的大型水桥都是由谱术控制的，水可以循环到城市的每个角落里。由于这些优雅的水桥，古兰克库玛被称为“水之都”，但一旦有战事爆发，这些海水就会变成坚不可摧的壁垒，防止侵略者的入侵。

■ 皇家与军队

玛尔库特帝国为君主制国家，皇帝是世袭的。这个国家的皇位之争非常残酷，现任皇帝皮奥尼九世就曾因斗争而被软禁在了克特尔布鲁克，与当地的孩子们一起度过了少年时代。由于这段经历，皮奥尼九世非常乐观而宽容，在ND2014年即位后，他放弃了先帝的侵略外交，转而开始采取和平外交政策。

虽然采取和平政策，但在与金拉斯卡王国的关系日趋紧张的时刻，强大的军队依然不能懈怠。由于是谱术大国，整个15万人的军队是以谱术为中心构成的，士兵以能够操纵音素的谱术士为主。另外在玛尔库特帝国所拥有的七艘陆上装甲舰上，炮台附近也设有谱术台，谱术士咏唱后就可以发动大规模的谱术攻击了。

在谱术盛行的军队里还出现了一种名为“我方识别标记”的产物，也就是在我方人员的Phon Slot上添加特殊识别暗号以防止误伤，在混战中非常有效。





■ 玛尔库特军师团编成

※共七个师团

小队（小队长·少尉）	步兵小队60人
中队（中队长·大尉）	步兵中队240人、骑兵中队120人、谱兵中队120人＋步兵120人＋业兵60人
大队（大队长·少佐）	步兵大队1440人（6个中队）、骑兵大队720人（6个中队）、谱兵大队720人＋步兵720人＋业兵360人（6个中队）
连队（连队长·大佐）	步兵连队4320人（3个大队）、骑兵连队2160人（3个大队）、谱兵连队2160人＋步兵2160人＋业兵1080人（3个大队）
师团（师团长·少将）	步兵8640人（6个大队）＋骑兵2160人（3个大队）＋谱兵2160人＋步兵2160人＋业兵1080人（3个大队）＋炮台、特种部队等

■ 丰饶富足的国土

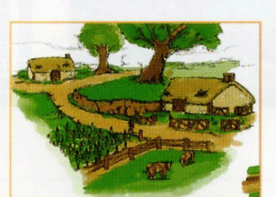
鲁古尼卡大陆丰饶的土壤与温暖的气候正是玛尔库特帝国的财宝。这片环境适宜的大陆上还有罗雷莱教团圣兽——齐格尔栖息的绿色森林。

希吉斯河流经的东鲁古尼卡平原非常适合农作物的生长，食材之村恩格布就盛产蔬菜、肉类等各种农副产品。恩格布所产的农产品品质一流，驰名内外，有不少人都会专程赶往当地购买。这里的商品经克塞多尼亚出口到包括金拉斯卡在内的世界各地，并成为玛尔库特帝国重要的收入来源。

另外，仙特比纳出产的各种药材也是玛尔库特的一项收入。仙特比纳种植有制造药剂所需的植物，经过药剂师加工后，就成了在市面上出售的药剂。这些植物无法在世界其他地区种植，因为仙特比纳中心有一棵树龄超过2000年的巨大树木，当地种植的植物很可能是受到了这棵大树的影响。

常年被厚厚的积雪覆盖的席尔瓦纳大陆则主要经营旅游观光业。皮奥尼九世度过少年时代的克特尔布鲁克到处都是供贵族享受的高级酒店、赌场和Spa等娱乐设施，富人非常喜欢在这里建造别墅。附近的罗尼尔雪山上能够采掘到一种名为"秘银"的特殊金属，这种金属可以制造出轻型坚固的武器、防具来，也是国家收入的来源之一。另外，近海的巨浪所带来的新鲜海产是城市海产业的支柱。

把克特尔布鲁克建造成休养胜地的是玛尔库特皇帝卡尔三世，他倾注全力改变了狂风暴雪肆虐的席尔瓦纳大陆，为了歌颂其功绩，人们在城里为他竖立了铜像。



恩格布村
恩格布主要依靠农耕、畜牧业发展，还有一些人喜欢把猪兔当作宠物饲养。

■ 玛尔库特帝国的国土及人口

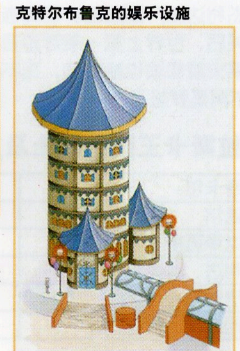
地区	人口
古兰克库玛	约60万人
克特尔布鲁克	约15万人
仙特比纳	约25万人
恩格布	约2万人
阿克泽琉斯	约1万人
其他城镇、村庄合计	约40万人

※现在玛尔库特帝国总人口约少于150万人

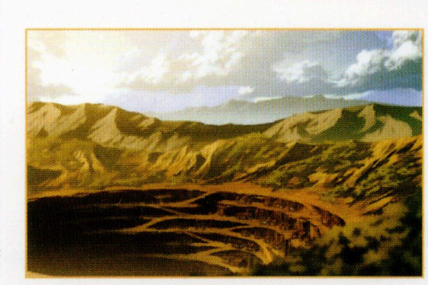


罗尼尔雪山
罗尼尔雪山上栖息着狂暴的怪物，由于雪崩频繁，有许多士兵都在这里丧了命。

克特尔布鲁克的娱乐设施



高层酒店和全世界独一无二的赌场人气非常高，很多贵族和富人都喜欢到这里来放松休养。



阿克泽琉斯
位于国境附近的矿山，盛产制造武器所用的矿石。近年来，玛尔库特帝国将这里设为重要军事据点，并获得了采掘权。

人物
剧情
世界观
设定
访谈



罗雷莱教团

罗雷莱教团的创立并非一帆风顺。尤莉亚·朱叶的第七位弟子弗朗西斯·达特背叛尤莉亚之后，创立了教团，但仅仅过去三年，他便自杀了。现在被人们所敬仰的罗雷莱教团其实是在创世历时代国家纷争和背叛的基础上才得以创立起来的。

■ 罗雷莱教团的历史与使命

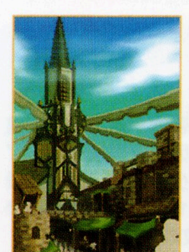
创世历时代，终结谱术战争并复兴霍德国的尤莉亚被奥尔德兰特的民众神化，伊斯帕尼亚国和弗兰克国因此感到威胁并收买了达特。达特背叛尤莉亚并依靠偷来的尤莉亚谱石与谱歌创立了教团，之后尤莉亚因莫须有的罪名被捕入狱。

达特利用谱石上刻着的预言经营起教团，渐渐地他开始惧怕预言那可怕的准确率，终日痛苦不堪。

时间推进到了新历，在达特救出尤莉亚后自杀，大弟子弗雷尔奉尤莉亚之命接替他成为教团的导师。罗雷莱教团得以重新建立，并逐渐成为一个遵守尤莉亚预言的宗教组织。

罗雷莱教团将依照尤莉亚预言推进世界发展作为信条，为了遵循预言，他们不会防止任何已被预知的事故或战争发生。人们相信，如果不遵循尤莉亚的预言，"史无前例的繁荣"就不会到来。在混乱的战国时代，人们看到尤莉亚的预言一一成为现实，便开始向罗雷莱教团谋求救赎。罗雷莱教团为人们提供"预言"这一指路明灯，而人们也遵从预言生活，他们相信，预言是绝对的存在。

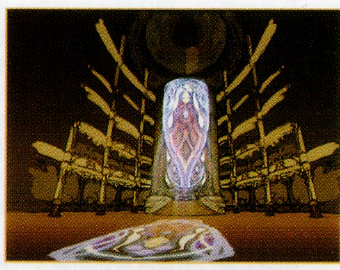
时至今日，达特的礼拜堂每逢周日还会举行弥撒，预言士为信徒们解读个人未来的预言。但是，人们渐渐变得盲从预言，甚至为了使预言变为现实而不惜大量的牺牲，这引起了一部分教团成员的疑惑。在教团内部，围绕着该如何对待预言的问题，伊昂所领导的提倡改革的"导师派"和摩斯领导的保守的"大咏师派"之间展开了激烈的斗争。



教团所在地达特
从帕达米亚大陆的达特港向东南方前进，就能看到罗雷莱教团的本部。帕达米亚大陆上分布着33块刻有罗雷莱教团教义的石碑，虔诚的信徒会按照从第33块到第1块的顺序进行石碑巡礼仪式。



制服与装备
罗雷莱教团成员的帽子上装饰有模仿变奏之轮的音叉状图案。



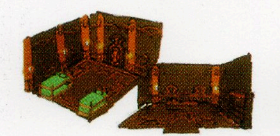
礼拜堂
礼拜堂是信徒为了寻求预言而前往的庄严神圣之地，彩色玻璃上能够看到尤莉亚的身姿。

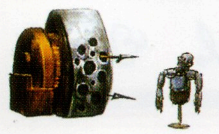
■ 罗雷莱教团的指挥系统

ND0783年，罗雷莱教团作为宗教自治地区得到了帕达米亚大陆全境，并依靠金拉斯卡王国与玛尔库特帝国之间物资进出口产生的关税和信徒们的香火钱，渐渐发展成为一个事实上的宗教国家，国力不断增强。

不久，教团以自卫和调节国际纷争为目的，设立了神谕之盾骑士团。现在，约有三万教团兵以教会地下的军事本部为据点保护着教团。

教团的指挥系统比较特殊，以导师为首，按照大咏师、咏师、律师、唱师的顺序分为多个级别。导师是象征教团的绝对存在，但实际上手握大权的是包括大咏师在内的七位咏师。六神将与其部下都是神谕之盾的士兵，遵从上层的命令行动。另外，在神谕之盾骑士团内也有等级之分，摩斯和梵等人就拥有教团的官衔和军衔等多种称谓。





神谕之盾本部
设置在教会地下的巨大军事设施，士兵们在这里接受严格的训练，并在宿舍休息。

教团的级别

- 导师　伊昂
  - 大咏师摩斯奏将
    - 情报部
      - 第一小队 ※缇娅响长所属
  - 咏师・神谕之盾主席总长 梵谣将
    - 总长副官丽格蕾特
  - 参谋总长　辛克谣士
  - 师团
    - 第一师团师团长 拉尔哥谣士　约6000人
    - 第二师团师团长 迪斯特响士　约6000人
    - 第三师团师团长 阿莉埃塔响手　约20人
    - 第四师团师团长 丽格蕾特奏手　约2000人
    - 第五师团师团长 辛克谣士　约2000人
    - 第六师团师团长 康塔比莱　约8000人
  - 特种部队
    - 特务师团长 阿修响士　约50人
    - 导师守护役　约30人

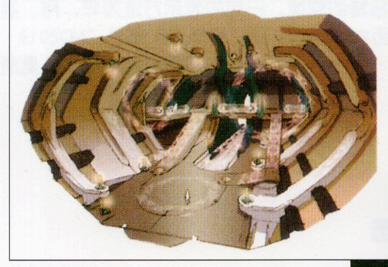
※阿妮丝奏长所属，采取定期随导师更替，所属成员全部为女性

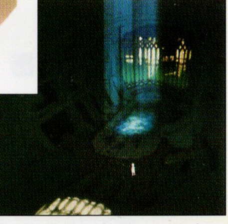
■ 鲜为人知的存在——尤莉亚城

在罗雷莱教团中存在着一个只有高层人物才知道的秘密组织，即位于魔界的尤莉亚城。

新历初期，被伊斯帕尼亚国和弗兰克国抛弃在魔界的人民得到了尤莉亚的救助，之后他们按照尤莉亚的指引建造了尤莉亚城，并作为罗雷莱教团独有的城市开始运营。从那以后，尤莉亚城便以引导外壳大地走向繁荣为目的，承担着监视历史按照尤莉亚预言发展的任务。这些监视者全都是罗雷莱教团的成员，现任负责人是市长特奥德罗。

尤莉亚城的决定和方针通过罗雷莱教团以预言的形式传播到外壳大地。事实上，他们才是暗中操纵罗雷莱教团，甚至是整个外壳大地的存在。





魔界的尤莉亚城
为防止瘴气入侵，尤莉亚城采用了先进的建筑技术和特殊建材，并用谱术加以保护。由于阳光无法照射到这里，只有塞蕾尼亚花能够生长。



奥尔德兰特的语言与历法

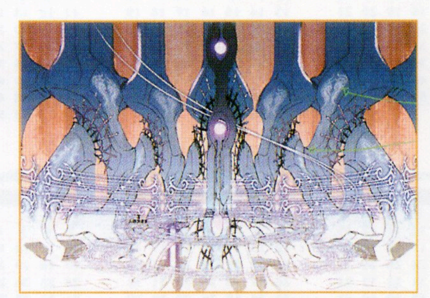
奥尔德兰特人民所使用的语言是一种类似图样的文字。另外，由于行星的公转周期长达765天，因此奥尔德兰特的一年共有13个月。 理解语言和历法，就能更进一步了解奥尔德兰特的文明了。

■ 通用语言音素语

奥尔德兰特使用的通用语言被称为“音素语”，由23个字母和10个数字组成，是以创世历时代表记谱术的古代伊斯帕尼亚文字为基础演化而来的。

音素语所有的字母都有一笔写成的独到特点，而且不区分大小写，需要大写时只要把字母写大一圈即可。需要注意的是，代表B和V、G和J的字母相同，没有代表X的字母，判断B和V、G和J时只能依据前后文的意思或者语法。

如果注意观察，就会发现奥尔德兰特有很多诸如街上的牌匾、墙上的涂鸦等用音素文字写成的信息。



吸收之门
在吸收之门等使用了谱术的创世历时代遗迹中还残留着古代伊斯帕尼亚文字，伊斯帕尼亚语的字母与音素语基本相同。

音素文字与英文、数字对照表

A	B/V	C	D	E	F	G/J	H
I	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	W	Y	Z	

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

历法

奥尔德兰特的历法为每个月58～60天，一年共13个月，每个月和星期都有独特的称谓，日期的表示方法为年、月、星期、日。比如，“新历2019年1月1日，星期六”就是“ND2019 · Rem Decan · Gnome · 1Day”。以下是奥尔德兰特的日历，是所有年度通用的。

星期的名称

星期日	Rem
星期一	Luna
星期二	Ifrit
星期三	Undine
星期四	Shylph
星期五	Lorelei
星期六	Gnome

通用日历

1月 -Rem Decan-

日	一	二	三	四	五	六
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57
58						

2月 -Shylph Decan-

日	一	二	三	四	五	六
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55
56	57	58				

3月 -Undine Decan-

日	一	二	三	四	五	六
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58		

4月 -Gnome Decan-

日	一	二	三	四	五	六
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58

5月 -Ifrit Decan-

日	一	二	三	四	五	六
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56
57	58					

6月 -Shadow Decan-

日	一	二	三	四	五	六
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58			

7月 -Shadow Redecan-

日	一	二	三	四	五	六
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58	

8月 -Ifrit Redecan-

日	一	二	三	四	五	六
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57
58						

9月 -Gnome Redecan-

日	一	二	三	四	五	六
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55
56	57	58				

10月 -Undine Redecan-

日	一	二	三	四	五	六
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58		

11月 -Shylph Redecan-

日	一	二	三	四	五	六
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58

12月 -Luna Redecan-

日	一	二	三	四	五	六
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56
57	58					

13月 -Lorelei Decan-

日	一	二	三	四	五	六
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	

时间记法

1小时	60分60秒
1星期	7天
1天	24小时
1年	13个月

《深渊传说》年表

卢克一行与阿修	金拉斯卡、玛尔库特、罗雷莱教团	梵与六神将
缇娅从尤莉亚城出发	摩斯将伊昂软禁在达特，之后玛尔库特军将其救出	梵与法布雷公爵家加深友好关系的同时秘密进行复制计划
ND2018・Rem Decan・Rem・23Day （故事开始）		
卢克与缇娅因超振动从巴奇卡尔传送到玛尔库特境内	摩斯宣称导师失踪，金拉斯卡派遣搜索队寻找卢克并怀疑卢克失踪是梵所为	六神将按照摩斯的命令寻找伊昂，梵出发寻找卢克
卢克在齐格尔森林救出伊昂并打败雷牙，缪成为同伴	皮奥尼九世拜托在恩格布村的伊昂将亲笔信送到金拉斯卡，但是由于伊昂不在，信转交给了阿妮丝	
卢克与杰德、伊昂一起乘坐陶塔洛斯前往巴奇卡尔		
得到凯的支援后，一行人救出伊昂并击退了六神将		
阿修得知梵准备毁灭阿克泽琉斯后开始秘密行动		梵在凯兹尔与卢克会合
在柯拉尔城，卢克被迪斯特等人抓走，与阿修的同步Phon Slot被打开		
卢克一行打败阿莉埃塔，救出军港的整备人员，并前往凯兹尔港		阿莉埃塔因反叛罪被捕
乘坐渡轮卡斯贝尔特前往巴奇卡尔的途中，卢克发动超振动		梵告诉卢克发动超振动的口令后返回达特
凯中了辛克的咒术		
卢克等人在卡斯贝尔特上击败迪斯特		
到达巴奇卡尔后，伊昂准备将信交给茵格贝尔特六世	摩斯向茵格贝尔特六世鼓吹玛尔库特的威胁，之后玛尔库特的信平安送到金拉斯卡	梵因绑架卢克罪被金拉斯卡军逮捕入狱
ND2018・Gnome Decan・Gnome・ 1Day（卢克回到巴奇卡尔）		
卢克就任出使玛尔库特的亲善大使	金拉斯卡决定与玛尔库特缔结和平条约，并派遣卢克带领救援队前往阿克泽琉斯，以示诚意	梵告诉卢克七年前绑架事件的真相，并提出一起逃亡达特的打算
卢克一行与梵分头行动，并从陆路前往阿克泽琉斯	金拉斯卡派先遣队前往阿克泽琉斯，摩斯派遣神谕之盾前往中央海域阻止救援队行动	梵作为骗过神谕之盾的诱饵从海路前往阿克泽琉斯
卢克寻找被绑架的伊昂时第一次看到阿修		六神将绑架伊昂
卢克一行在扎奥遗迹内打败辛克和拉尔哥并救出伊昂		六神将让伊昂解除第4塞菲洛特的达特式封咒
卢克等人在德奥山岬打败丽格蕾特		丽格蕾特劝说缇娅失败
		梵命令神谕之盾袭击先遣队并试图让缇娅远离阿克泽琉斯
卢克在梵的催促下发动超振动，令阿克泽琉斯的塞菲洛特消失，阿克泽琉斯毁灭	金拉斯卡先遣队在到达阿克泽琉斯前被全歼	梵到达阿克泽琉斯的塞菲洛特，并让卢克发动超振动
阿克泽琉斯毁灭		
卢克与阿修在尤莉亚城对决并得知自己是阿修的复制品	金拉斯卡向玛尔库特宣战，摩斯蛊惑茵格贝尔特六世称娜塔莉娅与卢克之死是玛尔库特的阴谋	

卢克一行与阿修	金拉斯卡、玛尔库特、罗雷莱教团	梵与六神将
卢克与缇娅留在魔界，其他人与阿修一起回到外壳大地	玛尔库特进入应战准备时期	
凯在阿拉米斯涌水洞等待卢克		
阿修在瓦云洞窟得知梵的计划，并开始猜测原型是否有生命危险		
阿修离开，娜塔莉娅为阻止战争爆发与伊昂一同前往达特	摩斯将伊昂和娜塔莉娅监禁在达特	为解除达特式封咒，六神将准备带走伊昂，但被摩斯阻止
卢克通过阿修在尤莉亚城得知仙特比纳崩塌危机，并剪发以示改变的决心	玛尔库特开始警戒金拉斯卡，并封锁进入首都的道路	
卢克和缇娅通过尤莉亚之路回到外壳大地，在阿拉米斯涌水洞与凯、杰德会合，并救出娜塔莉娅和伊昂	玛尔库特为防御侵略者在古兰克库玛周围海域设置鱼雷	为毁灭鲁古尼卡平原，梵控制了第3塞菲洛特
陶塔洛斯撞上玛尔库特的鱼雷并前往克特尔布鲁克修理		
凯在特奥尔森林被辛克的咒术控制并袭击卢克		
一行人晋见皮奥尼九世，并获准营救仙特比纳居民	摩斯得知娜塔莉娅是假公主并告知茵格贝尔特六世	
伊昂解除凯所中的咒术，凯告诉卢克自己是霍德出身的贵族		
卢克一行在仙特比纳进行援救工作时打败迪斯特		
一行人在杰利达得到飞晃艇阿卢比奥尔2号机并在仙特比纳崩塌后再次前往魔界	尤莉亚城接收仙特比纳难民	
卢克一行控制第3塞菲洛特的变奏之轮并回到外壳大地		
帕坦平原之战爆发		
	金拉斯卡与玛尔库特在鲁古尼卡地区的帕坦平原发生大规模冲突，帕坦平原之战爆发	
为阻止战争，一行人兵分两路，娜塔莉娅组前往凯兹尔，杰德组前往恩格布	鲁古尼卡平原战线向北推进，古兰克库玛进入首都防卫作战阶段	
除阿修外，全员在克塞多尼亚会合，并向阿尔曼达因和摩斯提出停战请求	摩斯在克塞多尼亚宣称娜塔莉娅是假公主并与伊昂一起回到达特	
卢克控制第4塞菲洛特的变奏之轮，恩格布下降到魔界	鲁古尼卡大陆的80%下降到魔界，金拉斯卡与玛尔库特休战	
	摩斯命令迪斯特让战争继续爆发	
卢克等人在达特见到伊昂并确认尤莉亚预言后，被抓到巴奇卡尔		
	摩斯以卢克等人假冒王族为名将众人逮捕并带到巴奇卡尔	
娜塔莉娅因假冒公主被赐死，一行人被阿修所救并逃离巴奇卡尔	摩斯煽动茵格贝尔特六世继续进行战争	
卢克等人为使地核停止振动在杰利达修复禁书记载的音机关，之后前往塔塔尔溪谷的塞菲洛特之树测定地核振动周波数		梵在贝尔肯德告诉卢克等人复制计划的真相，并劝说凯和阿修共同行动，但遭到了拒绝
阿修为保护亨肯等人，让漆黑之翼带他们逃往杰利达，同时寻找斯皮诺萨，这时他开始猜测自己将不久于人世		梵通过间谍斯皮诺萨得知卢克等人的地核静止计划
卢克等人晋见茵格贝尔特六世和皮奥尼九世，并说明外壳大地下降计划	茵格贝尔特与娜塔莉娅和解，摩斯回到达特	
	玛尔库特与金拉斯卡缔结和平条约并同意外壳大地下降计划	

卢克一行与阿修	金拉斯卡、玛尔库特、罗雷莱教团	梵与六神将
地核振动停止装置完成，卢克等人开始地核静止计划		为阻止地核静止计划，丽格蕾特带领神谕之盾闯入杰利达，并以武力镇压民众
打倒辛克后，地核静止计划成功		辛克告诉众人，自己与伊昂一样也是导师的复制品，之后便跳入地核中
缇娅被罗雷莱附身，卢克等人通过缇娅与罗雷莱对话		
由于外壳大地下降计划，缇娅的身体被瘴气污染	金拉斯卡就梵袭击杰利达事件向达特提出抗议，法布雷家正式与梵断交，贝尔肯德的所有达特势力撤离	梵带领六神将与大多数神谕之盾离开达特
缇娅捡到丽格蕾特掉落的上古镜石，并偷偷找到梵的所在地		丽格蕾特在梅吉奥拉高原遇到卢克等人，劝说缇娅加入复制计划失败
卢克控制第7塞菲洛特的变奏之轮	摩斯失势	
卢克等人在贝尔肯德抓到斯皮诺萨，得到他的帮助后，瘴气隔离计划启动		斯皮诺萨背叛，撤出复制计划
卢克控制第10塞菲洛特		
卢克一行为寻找试图说服梵的缇娅来到瓦云镜窟		梵从瓦云镜窟撤走了复制计划的相关资料，并将据点移到菲雷斯岛
阿修在瓦云镜窟被梵打伤，并意识到自己的死期将近		梵告诉卢克一行为保证复制品的生存而将消灭罗雷莱的计划，并在劝说阿修加入未果后前往吸收之门
杰德在克特尔布鲁克抓获迪斯特并将其交给玛尔库特军		迪斯特被关押到古兰克库玛收容所
卢克等人在罗尼尔雪山打倒丽格蕾特、阿莉埃塔和拉尔哥，控制第9塞菲洛特的变奏之轮，但由于梵设下的陷阱，记忆粒子从吸收之门逆流，地核活化		丽格蕾特、阿莉埃塔和拉尔哥被卷入雪崩
阿修的伤没有痊愈，只得将打倒梵的任务交托给卢克	各国通过杰德得知外壳大地崩塌的危险性，并迅速对应下降计划调整局势	
卢克等人前往吸收之门，阿修乘坐阿卢比奥尔3号机前往放射之门		
卢克在吸收之门打倒梵，控制变奏之轮，同时阿修配合卢克控制放射之门的变奏之轮，外壳大地下降成功		梵落入地核中
卢克从罗雷莱处得到宝珠，阿修得到剑		
ND2019・GnomeRedecan・Rem・28Day　（外壳大地下降后一个月）		
阿修因违反军纪被撤销特务师团长职位，并为解放罗雷莱开始在各地寻找宝珠	外壳大地下降到魔界，国民因废弃预言而恐慌，各国开始采取相应的缓解政策，罗雷莱教团撤销摩斯的大咏师职位	梵在地核将罗雷莱吸入体内延续生命并救起辛克
	摩斯被押送审问时，被迪斯特救出	迪斯特从古兰克库玛收容所越狱并救出摩斯
		六神将与摩斯合作，继承梵的复制计划，并为阻止罗雷莱的解放而寻找宝珠
卢克和阿修在修雷之丘再次相遇并得知六神将全员生还		丽格蕾特遇到阿修
卢克等人消除金拉斯卡与玛尔库特之间的误会，维护和平条约	摩斯在菲雷斯岛秘密制造霍德岛居民的复制品，并为继续实现预言而让复制品假扮金拉斯卡军对玛尔库特军实行自爆攻击	
阿妮丝说出自己是摩斯间谍的真相		由于目的不同，阿莉埃塔和丽格蕾特在达特发生冲突
瘴气重现，缇娅身体开始衰弱		
伊昂死亡，并在音素分离前带走了缇娅体内残留的被污染的第七音素，然后回归行星风暴，缇娅痊愈	摩斯带走伊昂，并在扎雷霍火山让他解读行星预言，之后企图依照预言利用复制士兵重新挑起战争	

卢克一行与阿修	金拉斯卡、玛尔库特、罗雷莱教团	梵与六神将
卢克得知发动超振动后能够以生命为代价中和瘴气		辛克自称新生罗雷莱教团的预言士开始在各地解读预言，并借此提取市民的复制情报
卢克和阿修在第9塞菲洛特相遇，阿修告知梵生还的消息	摩斯强制将第七音素注入体内并因排斥反应变为怪物	
卢克确定娜塔莉娅的亲生父亲是拉尔哥	受到新生罗雷莱教团诱导的市民相继出现并呈混乱状态，特奥德罗为重建罗雷莱教团四处奔走	
	摩斯依从六神将，创立新生罗雷莱教团，自称导师，并向金拉斯卡和玛尔库特宣战	霍德岛复制品出现，名为“艾尔德兰特”
阿妮丝在齐格尔森林与阿莉埃塔决斗，并以胜利告终	复制人大量增加，各地出现混乱局面，复制人开始向雷姆之塔前进	阿莉埃塔死亡
卢克告知阿修中和瘴气的方法		
阿修向聚集在雷姆之塔的复制人提出协助中和瘴气的要求		
为阻止阿修，卢克一行前往雷姆之塔并打倒迪斯特		迪斯特从雷姆之塔坠落后下落不明
卢克决定代替阿修中和瘴气	金拉斯卡、玛尔库特、达特缔结三国同盟，同意废弃预言、停止行星风暴及联合进攻艾尔德兰特	
卢克和阿修在雷姆之塔成功中和瘴气，混入卢克体内的罗雷莱宝珠出现		
卢克开始出现音素分离现象	各国开始准备与新生罗雷莱教团的战争	
		曾经与辛克一起被废弃的伊昂复制品中的一人被强行带出，不久阿妮丝为他起名为“福罗利安”
		梵复活
卢克等人打倒拉尔哥，关闭吸收之门		拉尔哥死亡
	摩斯让福罗利安解读从梵手中得到的第七谱石上记载的预言	梵回到艾尔德兰特，继续复制计划
	罗雷莱教团在达特举行伊昂的祭典	
卢克一行打倒摩斯，关闭放射之门，行星风暴完全停止	为进攻艾尔德兰特，金拉斯卡与玛尔库特编成联合军，摩斯死亡	
ND2019 · Luna Redecan · Ifrit · 38Day （进攻艾尔德兰特作战计划开始）		
阿修乘坐阿卢比奥尔3号机强行突入艾尔德兰特	金拉斯卡 · 玛尔库特联合军在克塞多尼亚援护阿卢比奥尔	梵为打倒卢克一行而使记忆粒子逆向喷射，艾尔德兰特突袭阿卢比奥尔
卢克一行乘坐阿卢比奥尔2号机突入艾尔德兰特		
卢克在艾尔德兰特打败丽格蕾特		丽格蕾特死亡
卢克和阿修分别掉入同一个陷阱，两人展开决斗并以卢克的胜利告终，之后阿修留下阻挡追兵，协助卢克逃走		
缇娅完成大谱歌		
阿修死亡，卢克发动第二超振动		
一行人打败辛克和梵，卢克解放罗雷莱之后与阿修的遗骸一同消失		辛克、梵死亡
ND2020 · Lorelei Decan · Rem · 48Day （故事结局）		
卢克 · 冯 · 法布雷在塔塔尔溪谷生还	金拉斯卡王国在卢克的墓前为他举行成人仪式	

人物
剧情
世界观
设定
访谈

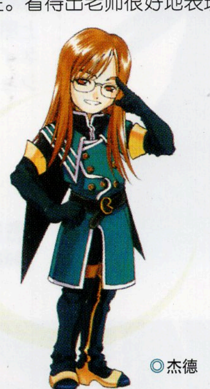
设定资料集

Q版画像

由藤岛康介绘制的各角色3.5～4头身Q版画像。不仅仅是姿势，表情也值得关注。看得出老师很好地表现出了角色的性格。


◎卢克


◎缇娅


◎杰德


◎阿妮丝


◎凯

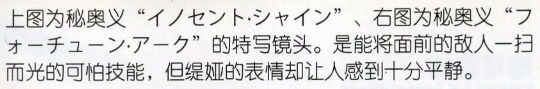

◎娜塔莉娅

秘奥义特写画像





缇娅
Tear Grants



上图为秘奥义“イノセント·シャイン”、右图为秘奥义“フォーチューン·アーク”的特写镜头。是能将面前的敌人一扫而光的可怕技能，但缇娅的表情却让人感到十分平静。



上图为秘奥义“レイディアント·ハウル”、左图为秘奥义“ロスト·フォン·ドライブ”的特写镜头。卢克在两幅图中均展露出毫无掩饰的战斗意志，充满气魄的表情十分符合他的作风。

卢克
Luke fone Fabre





上图为秘奥义“ミスティック·ケージ”、左图为秘奥义“インディグネイション”的特写镜头。仍然是不变的微笑，但“インディグネイション”则完全表现出一副“灵魂使者”的姿态。

杰德
Jade Curtiss

阿妮丝
Anisee Tatlin



阿妮丝的秘奥义特写镜头有3个。最右图为“フィーバータイム”，上图为“杀剧舞荒拳”，右图为“十六夜天舞”。其中“フィーバータイム”最具活力，全面展现了阿妮丝的个人风格。



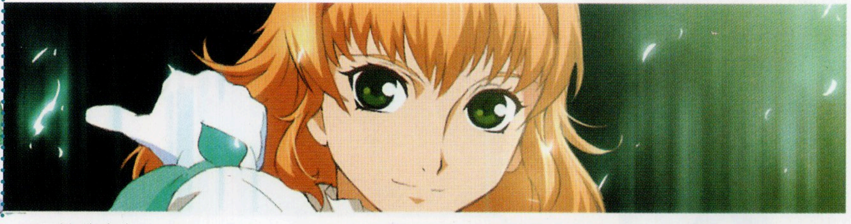


上图为秘奥义“凤凰天翔驱”的特写镜头。右图的镜头则并未收录在游戏中。平时温文尔雅的凯，只要一开始战斗就会露出勇猛的表情。不愧是シグムント流的继承者啊。

凯
Guy Cecil



娜塔莉娅
Natalia I.K Lannvaldear



下图为秘奥义“アストラル·レイン”的特写镜头。左图则是未收录的镜头。与公主身分相称的风格和气度，即便在战斗中也丝毫未见减弱，总是一脸自信满满的表情。






阿修
Asch



上图为游戏未收录镜头。左图为秘奥义“绞牙鸣冲斩”的特写镜头。不愧是同位体，表明“就是这个”时充满气势的表情，与卢克十分酷似。



上图为秘奥义“星皇苍破阵”。右图为最终决战时的秘奥义“エンシェント·レクイエム”。对手使用罗雷莱的力量好不容易引起了超振动，却被梵轻而易举地打破了。



梵
Van Grants

丽格蕾特
Regret

秘奥义“プリズムパレット”的特写镜头。右图为在艾尔德兰特对决时的镜头，左图则能在其他地方见到。由于丽格蕾特的战斗服不同，因此存在2种，但技能本身是相同的。



阿莉埃塔
Arietta

右边两张图为秘奥义“イービルライト”的特写镜头。下图是在齐格尔之森决斗时的镜头，身上还穿着特殊战斗服。下图为秘奥义“ビッグバン”的特写镜头。








迪斯特
Dist

由于迪斯特会操作自创的谱业挑起战斗，因此他本身并不使用秘奥义。这里介绍的2个镜头在游戏中均未收录。

辛克
Synch





右边2图为“疾风雷闪舞”，上面2图为“アカシック·トーメント”。辛克在身分公开以后和与艾尔德兰特对决时各自都有取下面具的版本。



拉尔哥
Largo

秘奥义“红莲旋冲岚”的特写镜头。分为2个种类，将右铠甲包裹在全身的版本只能在吸收之门的对决中看到。铠甲为拉尔哥的决战装束。



在支线剧情“斗技场”和内比利姆对决的5人的镜头。敏特和内比利姆的纵向镜头为未收录。

其他秘奥义

利德 Rid



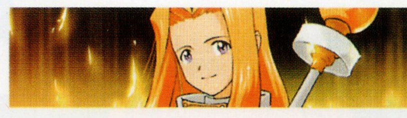
娜娜莉 Nanaly



菲莉娅 Philia



敏特 Mint



内比利姆 Nebilim




Face Chat画像 1



卢克（长发）
Luke fone Fabre

带着一丝自我感觉良好的嘲笑，长发时的卢克嘴型经常弯成“へ”的形状，完全一副任性不羁的少爷派头。只有一个表情是脸上浮出了笑容的，而且极少能见到。

啊啊！
我知道
……抱歉
……
是吗……
怎么了？
是啊
好！
怎么办
怎么样了？
哼……
……？
嘿嘿嘿
住嘴！
……嗯
好吧
是，是吗？

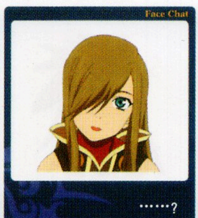
卢克（短发）
Luke fone Fabre

为了告别过去的自己毅然削发的卢克。表情也焕然一新，乖巧的颔首和不安的神情十分引人注目。不过在面对缪的时候，还是会经常露出不客气的表情……

Face Chat画像 2

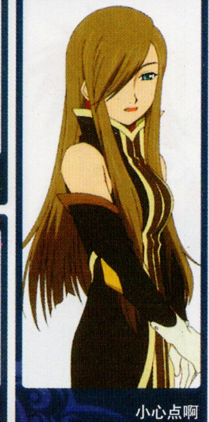






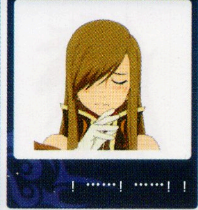

























缇娅
Tear Grants

由于仰慕教官丽格蕾特，缇娅一直想成为一个冷静的完美主义者。因为这个缘故，她看上去总是酷酷的，没有什么感情变化。时常露出的笑容和害羞的表情正是由其原本笨拙的性格所决定的。



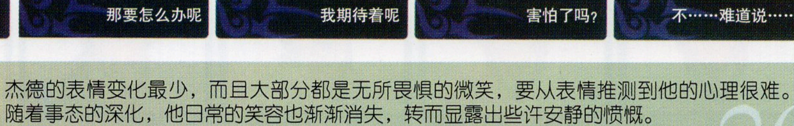












杰德
Jade Curtiss

杰德的表情变化最少，而且大部分都是无所畏惧的微笑，要从表情推测到他的心理很难。随着事态的深化，他日常的笑容也渐渐消失，转而显露出些许安静的愤慨。

Face Chat画像 3



阿妮丝 Anise Tatlin

阿妮丝的表情在对话中经常变来变去：大笑、吃惊、发怒……表情相当丰富。笑容居多，完全不见害羞的表情，但这正是行走人世间的阿妮丝的作风。







凯 Guy Cecil

作为众人保护者存在的凯，经常为了调停卢克和缇娅之间的纠纷和迁就杰德的不爽而面露苦笑。他几乎很少有低头不语的悲伤表情。

Face Chat画像 4



























娜塔莉娅
Natalia L.K Lannvaldear

平时总是一副正义凛然表情的娜塔莉娅。即使是愤怒地吼叫，情绪低落地叹气也毫不丧失气度。从不露出类似哈哈大笑阴谋得逞的卑鄙表情，嘴角上扬，静静微笑的模样堪称公主风范。

阿修 Asch











伊昂 Ion











梵 Van Grants

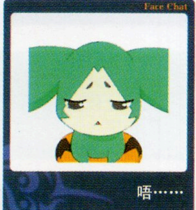
Face Chat

是吗……

缪 Mieu













其他角色

阿修的笑容和伊昂托腮烦恼的表情十分少见。而和梵的Face Chat也只有在阿克泽琉斯出发前的一小段时期内才能看到。

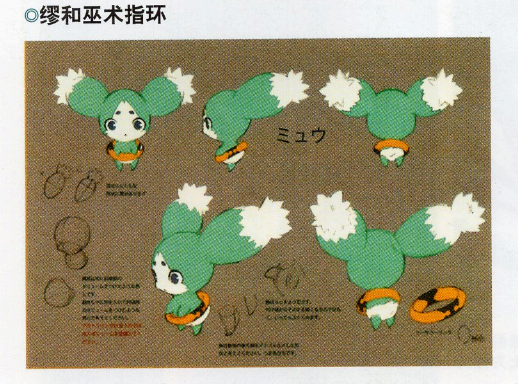
人物
剧情
世界观
设定
访谈

角色&武器

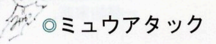
◎ミュウファイア

缪使用“巫术指环”连续放出的技能之一。如略图所示，方法是从口中向前方吐出火焰。一开始只是短小的火苗，但只要获得了第五音素的力量，攻击距离就会成倍增长。

◎缪和巫术指环







◎ミュウアタック



◎ミュウウイング



战斗时

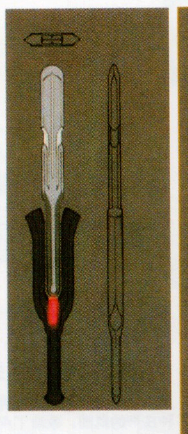


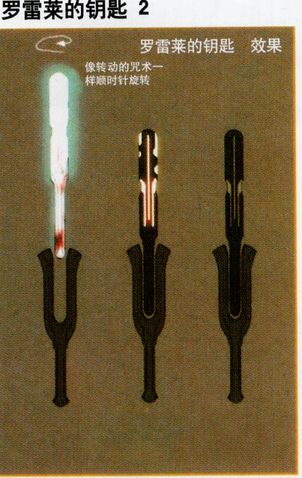
通常时

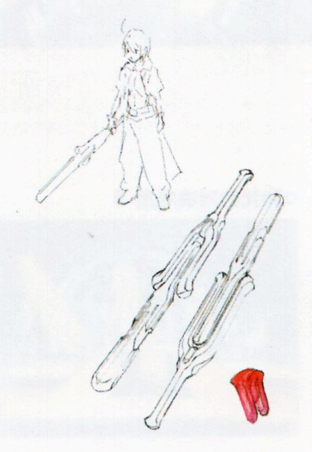
◎阿妮丝和玩偶

玩偶通常都紧紧地抓着阿妮丝的背。为防止被阿妮丝的两条马尾扫到，抓的位置比图上所示的靠下一些可能比较好。

◎罗雷莱的钥匙 2







◎罗雷莱的钥匙 1

罗雷莱送给卢克和阿修的东西。将卢克获得的宝珠和阿修获得的剑组合起来，便形成了拥有解放罗雷莱之力的最强武器“罗雷莱的钥匙”。

行星构造&遗迹

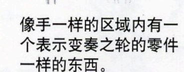
变奏之轮的控制面板



像这样用双手托着下方出现控制状态，可将其转动或扩大缩小。

◎变奏之轮的操作方法

方便获悉变奏之轮控制板尺寸的略图。平时在尤莉亚式封咒的作用下关闭着，一旦继承了尤莉亚血脉的缇娅和梵靠近，就会产生反应而打开。



像手一样的区域内有一个表示变奏之轮的零件一样的东西。

◎地核内部



如极光一般的光芒从下方朝上方倾泻而出。

◎放射之门的样子





◎复活的菲雷斯岛

被卷入霍德消灭事件中而沉没的菲雷斯岛的设定图。一如其“废墟”的称呼，整体弥漫着一股肃杀的氛围。仔细观察其建筑构造及装饰，可以看出高度的文明曾在这里繁荣一时。

◎霍德神殿内的机关房间 1

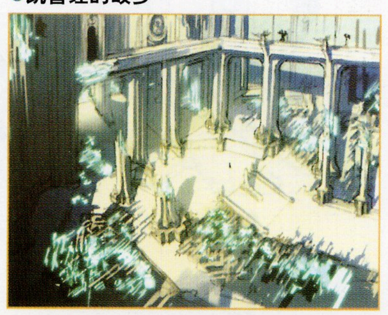




浮游霍德（艾尔德兰特）

◎复活的霍德岛

◎凯曾经的故乡

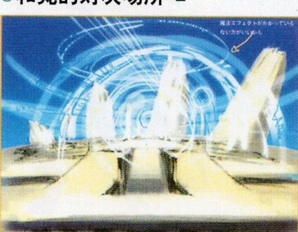


◎和梵的对决场所 1

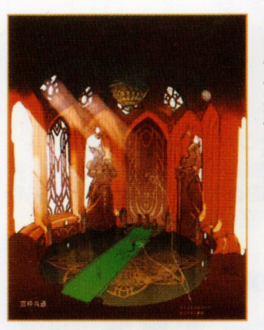
◎霍德神殿内的机关房间 2

卢克和阿修展开对决的房间。巨大的雕像并排矗立着，营造出一种庄严的氛围。败给了卢克的阿修为了放走卢克，与复制品神谕之盾士兵战斗，在这里耗尽了他的全部力量。

◎和梵的对决场所 2

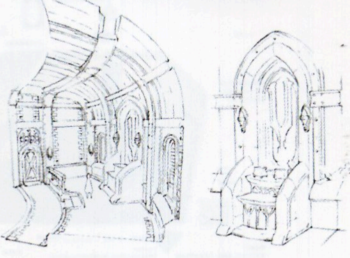


金拉斯卡王国

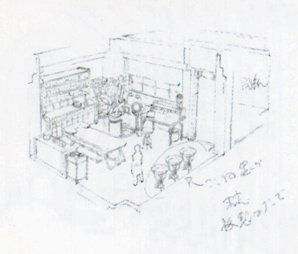


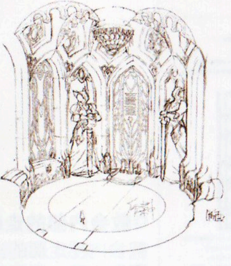
◎巴奇卡尔谒见大厅 1

◎城下町的修道院



◎第一音素研究所内医务室





◎**巴奇卡尔谒见大厅 2**

位于巴奇卡尔城内的谒见大厅略图。顶棚位置相当高，使得整个空间显得十分空旷。宝座两旁耸立着两尊如同在守护国王一般的巨大雕像。

◎**贝尔肯德里的复制品研究室**

位于第一音素研究所的复制品研究室的样子。四处散布着怪异的机关和药品，从古兰克库玛带走了复制品相关资料而逃亡的迪斯特便是在这里进行研究的。

罐子里装有液体

左右两张表格的内容存在着微妙的差异

黑板。上面贴着各种留言和便条

这套拉门关不严的柜子是被镶嵌在墙壁里的。

影像监控装置，没摄像时为全黑

水龙头：用于洗手和清洗房间

这里并不是窗户，只单单安了铁条。

这个要按进去使用

门、墙壁、地板、柱子和入口都是相通的

像出席簿一样的装订文件、记事本和粉笔

重叠起来的水桶

毛巾、绷带

形状像手术用的针、剪刀、小刀等器具

装药品的暗茶色瓶子

排水口

地板是往下凹陷的，而且铺的是浴室用的那种瓷砖

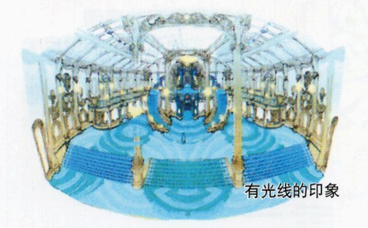
照明装置也和入口相通

比较像无影灯，但没有灯泡

手术台？脑袋或脊髓所枕的位置飞出了针

玛尔库特帝国

古兰克库玛王宫入口



◎**古兰克库玛王宫**

古兰克库玛王宫入口的草图。2层为谒见大厅，1层为皮奥尼九世的房间。清爽的感觉与水之都的名称相符，不过令人惊讶的是皮奥尼九世的房间里配备了多名女仆。

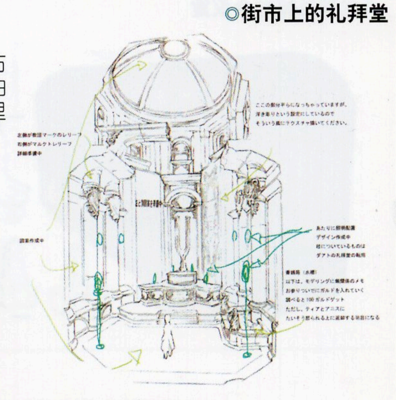
◎**通往古兰克库玛的森林**

古兰克库玛周边的广阔森林，走陆路前往古兰克库玛的必经之路。途中没有检查站，由玛尔库特兵长年驻守。在爆发战争时，这里就是最后一道防线。

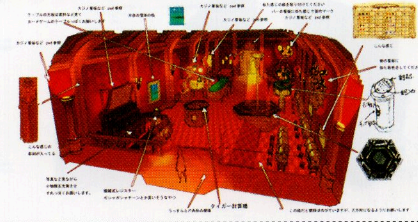
古兰克库玛是气候温暖的地方，道路上即使落有枯叶，也不会有秋天的感觉。

生长在这里的植物只要颜色适应了周围的环境，不管发生什么状况都不用担心。

◎街市上的礼拜堂

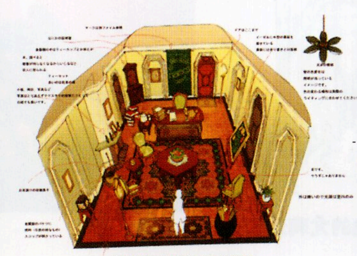


◎克特尔布鲁克的赌场



◎弗布拉斯河



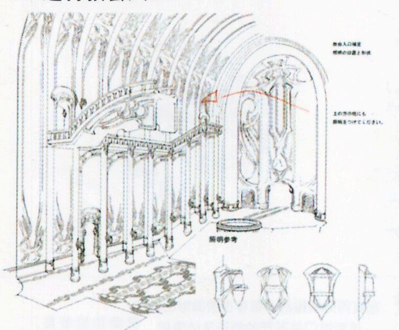


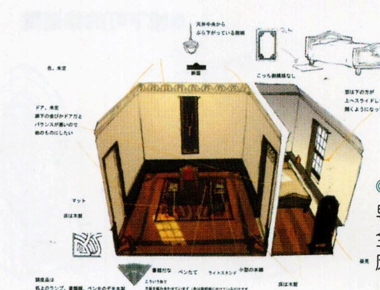
◎**克特尔布鲁克知事室**

位于克特尔布鲁克的内芙莉办公室，墙边的暖炉可以说是为寒冷地区所特有的东西。赌场和克特尔布鲁克的室内装饰均兼具简约与豪华的风格。

罗雷莱教团

◎达特教会入口

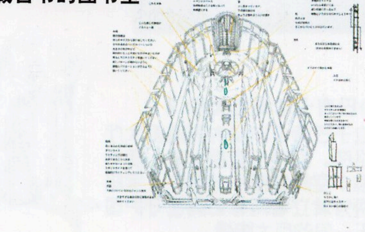




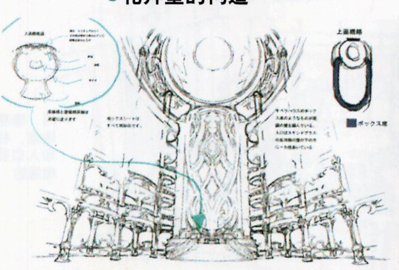
◎导师（フォンマスター）的房间

导师伊昂的房间，位于教会的最上层。完全没有华美的装饰，只有家具、桌子和床，使得整个空间极具朴素的风格。

◎满载古书的图书室



◎礼拜堂的构造



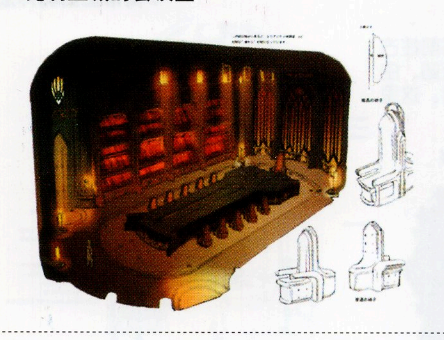


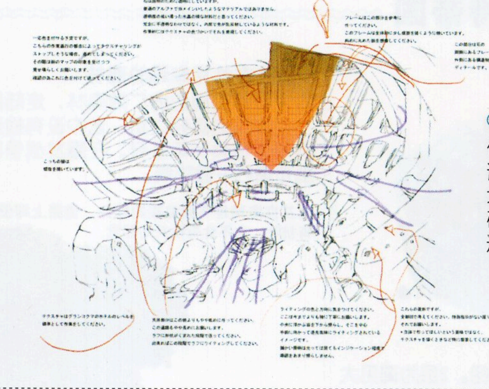
◎教会内部的走廊

教会内部走廊的设定画。和导师的房间相比风格骤然一变，豪华的构造令人联想到哥特样式。每根柱子上都刻有精美的图案，墙壁上的花纹则是配合了石料创作出来的。

尤莉亚城

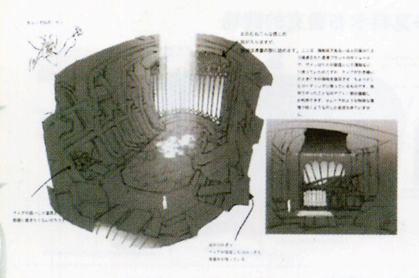
◎尤莉亚城的会议室



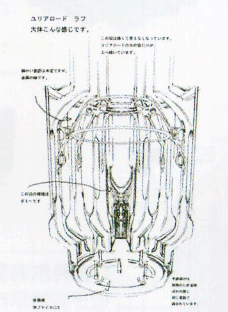


◎嵌着谱石的房间

位于尤莉亚城、嵌有巨大谱石的房间的设定画。这块谱石也是尤莉亚的谱石碎片，是不相关人士无法进入的神圣场所。



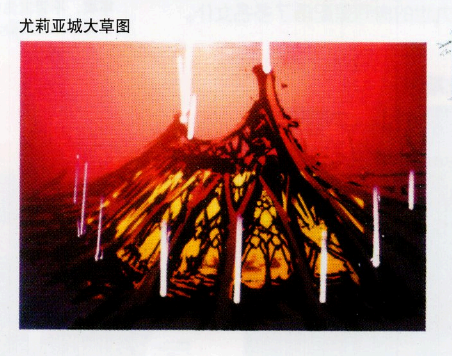
◎从缇娅的房间看到的庭园



◎通向外壳大地的尤莉亚之路

◎悬浮于魔界（クリフォト）的尤莉亚城

尤莉亚城大草图



人物 剧情 世界观 设定 访谈

怪物



◎随从阿莉埃塔的雷牙

雷牙族里有各种体格和毛色都不同的怪物，特征为每一种都拥有身为肉食动物的威猛身姿和聪敏行动。随从阿莉埃塔的雷牙，体格仅次于雷牙女王。



◎雷牙的孩子们



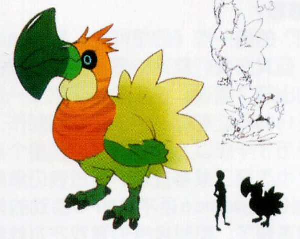
◎雷牙女王

体格和一头中等身材的象差不多。



◎恐龙型怪兽

◎鸟型怪兽

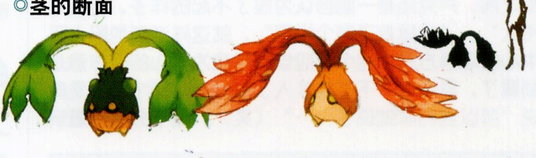


◎猛禽型怪兽

令人联想到猛禽类的鸟型怪兽，拥有巨大的翅膀、尖利的嘴和爪子以及粗壮的双臂。这些都可以成为它的武器，能扇起大风，用力踩住猎物加以袭击。

◎茎的断面

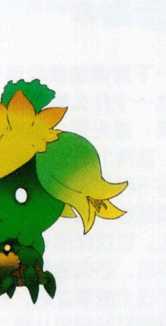






◎寄居蟹型怪兽

趴在寄居蟹背上的怪兽。不靠自己的双腿来走路，从不和寄居蟹分离。存在着众多相同类型的怪兽，每一只特征都是一样的。





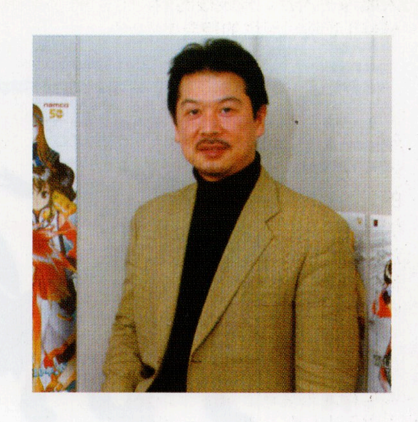
基本上从头顶长出来的部位都在上方形成了一个八字。

◎植物型怪兽

植物型的怪兽，特征是其头部长出的茎和叶子能像触手一样自由活动。将它们在头顶上伸开形成八字，以此来捕获猎物。



制作人篇



深渊传说开发者访谈

吉积信，“《传说》系列”的制作人，就是他在如此长的时间里一直支撑着这个游戏系列。
这次的《深渊传说》是在什么样的理念下制作出来的呢？这其中又包含着什么样的信息呢？
下面就让我们来聆听吉积信先生的心声吧。

人物
剧情
世界观
设定
访谈

企划理念

——首先请您给我们讲一下关于《深渊传说》这个企划的理念吧。

吉积信（以下简称“吉积”）：作为企划的理念，我们首先想的就是如何在前作的基础上继续取得进步。因为《深渊传说》的制作小组是以《仙乐传说》的核心制作人员为主组成的，所以大家都在想如何才能超越前作。

——那么，本作的主题又是什么样的呢？

吉积：关于本作的故事主题，我们想要表达的就是“探寻自我的存在价值”和“重新审视自我”。特别是自我探寻，这是我们最想向全体玩家传达的东西。我们基于这个想法来考虑应该有什么样的角色，他们又应该有什么样的性格，然后将这些付诸实施。虽然故事的意境比较浓厚，不过当中的确也包含了我们的心情，那就是“当你处于人生低谷的时候，如何才能振作起来呢？”

——关于主人公卢克是复制品的这个设定，又有着什么样的意义呢？

吉积：所谓复制品，用现在的话来说就是“克隆”。虽然克隆并没有被大家所认知，但是对于科学界的相关研究人员来说，这是他们十分感兴趣的课题。不过一谈到克隆，有一个问题是无法回避的，那就是相同的东西存在着很多个，于是大家理所当然地会有种“厌恶”的感觉。所以在这次的作品中，对于克隆我们首先想要表达出的是一种“厌恶”的情绪。之后则仍然是对主人公内心纠葛的戏剧性描写。其他的游戏没有类似“主人公是复制品”这样的设定吧？

——确实没有（笑）。

吉积：关于内心纠葛，特别是在阿克泽琉斯时的情节，玩家通过主人公的视角来看，内心就会想“为什么周围的人会如此冷漠？”在那之前，卢克还是一副自认为很了不起的样子，他认为“自己很伟大”、“我拯救了整个世界”，就这样渐渐地陷入了以自我为中心的思考方式。这个本应该以自我为中心的世界意想不到地被颠覆了，导致他一下子就跌入了谷底。还有个场景是同伴们对他说“所以我们早就说了……”（笑）。我十分想知道玩家对于这个情节会有什么样的感受。

——接下来我想要请教一下关于《深渊传说》这个标题，您是怎么想的呢？

吉积：当时有好几个标题作为备选，因为每部作品的备选标题大概都会有三个左右，我们需要考虑的就是“到底用哪个好呢？”。这次的备选标题除了《深渊传说》之外，还有《调和传说》和《幻象传说》，这三个标题同时都提出了商标申请。前几天我无意中调查了一下，这三个标题还被并列着刊登了出来。虽然我早有心理准备，不过当时还是稍微吃了一惊。

——说起来，只要一到新作临近发表的时候，好像大家都会去搜索游戏的相关资料。

吉积：因为很多游戏爱好者大多都会在游戏发售一年前就开始留意，所以当定期浏览网页的人看到三个标题的时候大概都会在心里“哦？”的一声吧（笑）。

迎接十周年

——2005年12月15日“《传说》系列”迎来了发售十周年的纪念日，回顾过去您有什么感想？

吉积：虽然“《传说》系列”的第一作《幻想传说》是于1995年12月15日在SFC上发售的，但其实我们原计划是要在1994年的年末发售。不过在游戏完成前出现了错误，于是我们又花了一年时间重新制作。我们其实是在1994年之前就开始了游戏的制作，所以准确地说这个系列已经经历了十年以上的时间了。在整个系列的制作过程中，虽然我自己也改变了很多立场，不过我仍然能回想起最开始的那段时光。当时的Namco还不是RPG游戏的领头羊……那是差不多12年前的事情了，那时候RPG游戏在游戏界大行其道，我最想制作的就是那款《幻想传说》。我觉得当时那种拼命的劲头真的可以坚持十年以上，而且还有那么多的玩家一直都在对“《传说》系列”翘首期盼，更是让我感到高兴。

关于剧本

——下面请您谈谈通过《深渊传说》的剧本，您想向各位玩家传达一个什么样的信息呢？

吉积：首先整个游戏故事是以“自我探寻”和“战争”为主题的，这两个主题像是经纬线一样交织在一起。其次，本作的主人公也不再是大家所熟悉的“《传说》系列”中一贯的英雄形象，当然他也不是一个无可救药的人，而是只要努力就可以获得成功的人。让这样的一个人成为主角，我们想要着重描写的是他自身的不足，还有他和周围的人之间的反差。不管怎样，我觉得只要看了这个故事之后，你就会联想到平时在涩谷或池袋的街头看到的那些打扮得吊儿郎当的年轻人，因为我们的想法就是想让那种



吉积信 “《传说》系列”制作人

Makoto Yoshidumi

Q：“《传说》系列”对您而言意味着什么？

我站在创作者的立场上感触最深的就是，“《传说》系列”是一个非常优秀的游戏系列，它凝聚了我想要向玩家们传达的信息。

人成为主人公。外表很时尚，裤子永远都是松松垮垮的，卢克的着装正是按照那样的理念来设定的。

——这么说卢克的设定就是“当代的年轻人”了？

吉积：是的，我就是以日本的当代年轻人作为主体来考虑的。说到战争这个话题，我们所生存的这个世界经常都会爆发包括局部纷争在内的大大小小的战争。我觉得还没有切身感受到战争存在的国家就只有日本了。现在亚洲各国都开始了军备准备，而美国也在世界各地引发战争……在游戏中，杰德和缇娅曾经对卢克说过这样的台词，“你这个什么也不懂的毛孩子”、“真要命，像你这种什么都不懂的人是怎么长这么大的？”我并不是想要提出问题，这可以说是我的一种“焦躁”的心态。我的潜台词就是：“日本的未来，就这样真的没问题么？”我想让各位玩家也能够意识到“眼前的这个世界已经变成了什么样子”，我希望他们能够有种危机意识。战争一旦爆发，他们是无法逐个地对这些事情去进行判断的。我还希望各位玩家能够站在“自己也要背负国家意志”的角度上，来看待游戏中的那些战争情节。

关于角色

——下面请您谈一谈关于六位主要角色诞生的情况。

吉积：首先角色肯定要设计得非常漂亮才行，我们结合剧本做了很多考虑。在角色设定期间，藤岛康介（以下简称“藤岛”）老师提出了很多想法，我们也进行了多次磋商。比如说缇娅的设定理念是“冷艳美女”等……开始的时候我们打算把她设定成外表冷漠、内心狂热的角色（笑）。就是那种既冷漠但又充满魅力的角色，虽然才16岁，但是为了给人一种成熟的感觉，所以就穿着黑色的衣服，看上去是一位非常妩媚的姐姐。刚开始藤岛老师给我的草稿上她的穿着十分暴露，我就想“这是要干什么啊？”（笑）于是就被我以“这个装束大概不行”为由给否定了，之后藤岛老师又给她增加了一些衣服，这个设定也就这么被确定下来了（笑）。在某些剧情中，缇娅也曾换过泳装，那也是为了让设定显得更加全面才加进去的。虽然那是从皮奥尼那里得到的泳装，不过因为胸部被勒得太紧，感觉不太合身。关于这个场景的设定，就请各位自行想象吧。

——（笑）

吉积：因为之后的故事情节是以卢克和缇娅为中心展开的，我们想要表现出她性格中坚强的一面，所以我拜托藤岛老师在设定中要特别体现出她的坚强意志。并且当他们两个人在同一个场景中出现的时候，为了使画面显得协调，我们将缇娅头发的分界改变了一下。

——是将头发的分界改成相反方向了么？

吉积：是的，如果她和卢克的头发都分向同一侧的话，那么在他们横向对话的时候，就会让人分不清谁是谁。特别是在结尾处，我们还想安排只能看见他们两人眼睛的剧情。

——那么其他的角色呢？

吉积：杰德是一个和开始的设定截然相反的角色，因为我们之前想将他设定为短发，但是戴着眼镜这个设定却一直没变。当时我觉得有点像某部动画（笑）。不过杰德在最后决战之前将眼镜摘了下来……也的确有“摘了眼镜之后，他的力量就会爆发”这样的设定，当时我也提过建议说：“已经到最后了，就让他暴走一次吧”，可惜到最后还是被否决了。

——（笑）

吉积：阿妮丝这个角色的设定完全体现了藤岛老师的个人情结。他曾经说过“背着布娃娃，并且很听话的女孩子很萌啊！”（笑）发型也设计成了梳着两个小辫子的样子，阿妮丝背着的布娃娃的设定，是我们公司的设计师奥村先生想出来的，藤岛老师对这个布娃娃的设定也很感兴趣，于是他说：“可以让我来画么？”，于是我们就求之不得地说：“那就拜托您了。”（笑）奥村和藤岛老师非常志同道合，他们俩都觉得相见恨晚。我和奥村一起去藤岛老师的事务所进行磋商的时候，他们俩聊得火热，完全没有我插嘴的余地（笑）。这世上果然存在只有画家之间才能交流的语言啊。

——那么关于凯和娜塔莉娅呢？

吉积：凯是个很帅气的角色，尤其是在那个对卢克表示信任的场景中，他更是帅得不得了。总体来说，凯是个不错的家伙。娜塔莉娅是最后一个登场的角色，并且在她出现之前耗费了很多时间。那时我也在想：“什么时候才会出现啊？”（笑），直到十多个小时之后她才登场。而且本作中好像也只有她这么一个天真的角色吧（笑）。

——娜塔莉娅确实很单纯（笑）。

吉积：她太天真了，甚至天真得有些可笑。阿妮丝和杰德总是说谎，只有娜塔莉娅信以为真，这可能是因为她一直接受良好教育的原因吧。并且直到最后才知道她不是真正的公主……这样的情节可真够残酷的（笑）。

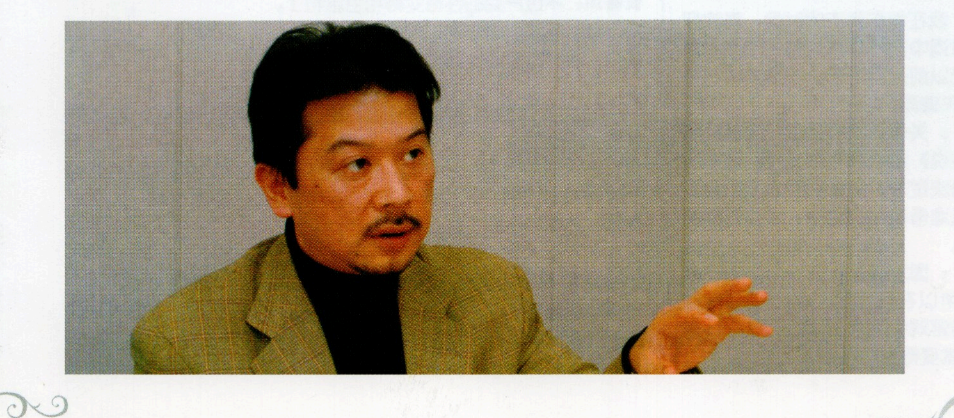
——卢克和阿修惯用的手正好相反的设定有着什么样的含义呢？

吉积：我是故意设定成这样的，右撇子和左撇子代表着原版和复制品，这意味着他们两个就好像是一个人和镜子中的自己那样存在着。当然这其中也有绘画方面的原因，因为在他们两个互相厮杀的时候，一个用左手另一个用右手，这种对照鲜明的场面是相当精彩的，所以他们两个人的衣服也被设定成了对称的样式。

梦幻般的合作

——请您谈谈这次和“BUMP OF CHICKEN”乐队合作的事情吧。

吉积：实际上因为我和我们公司的樋口义人先生都十分喜欢“BUMP OF CHICKEN”乐队，我们总是想：“有机会一定要一





起合作。”去年夏天他们推出了最新专辑《世界树（Yggdrasil）》，刚好那个时候我们制作的《仙乐传说》中也出现了“世界树”这个设定，于是我就想趁着这个机会去跟他们谈一谈。开始只是想去询问一下他们的意见，可是我们见了面之后根本没有提到是否要合作的事情，完全演变成了大家在一起讨论关于游戏的事情了（笑）。

——在乐队的成员中也有喜欢游戏的人么？

吉积：有啊，他们都很喜欢游戏，并且对游戏界的发展都有着自己独特的看法，我们一直聊了3个多小时的游戏话题（笑）。当时他们还说：“如果只是插曲那样的东西，我们是不会做的。有些事情和演出费用无关，不过我们想要做和游戏有着密切联系的东西。”

——当你们宣布这次的主题歌由“BUMP OF CHICKEN”乐队来制作的时候，真的是引起了轰动啊。

吉积：那段时间我在有空的时候会经常上网查看爱好者们的反应。当时在论坛上有着各种各样的猜测，比如“最后他们只是创作了一首歌而已”，还有“藤原（“BUMP OF CHICKEN”乐队的主唱藤原基央）是不会给游戏配乐的，所以一定是Namco的一厢情愿罢了”等等。但事实并不是这样的，“BUMP OF CHICKEN”的成员和游戏制作小组合作得非常融洽。可以说我们这个团队真的非常专业，既有游戏的制作者，又有音乐家。

——感觉上就是Namco和BUMP OF CHICKEN的新合作。

吉积：是的，他们为《深渊传说》量身创作出了惟一的歌曲。这是在了解了“《传说》系列”的世界观，又熟悉了游戏创作过程的基础上，凝结了他们无数心血的作品。当我听到最开始的那首《宿命》的时候，心情十分激动。我甚至有些后悔自己的感受能力太敏锐，老实说我真的被那首曲子感动了（笑）。

——那么最后请您对各位读者说两句吧。

吉积：在“《传说》系列”渡过十周年之际，在这里我要感谢“BUMP OF CHICKEN”和各位声优的帮助，还要感谢负责制作动画部分的Production I.G公司的鼎力支持。而作为Namco来说，我们给玩家们带来的是一部倾注全力的作品。大家为了“十周年”这样一个主题而不懈努力，我觉得大家都最大限度地发挥出了各自的实力，真的是创造出了辉煌的成绩。所以我想要对各位玩家说：“真是太好了，你们真的很幸运。”（笑）我对这些作品很有信心，我希望在玩过《深渊传说》之后，能够听见你们说：“我的人生观从此被改变了！”

剧本篇

深渊传说开发者访谈

在《深渊传说》厚重的剧本完成之前，剧本创作人员到底进行了什么样的修改呢？你想知道从故事的主题到角色诞生的种种趣闻么？那么，让我们来听听剧本创作人员和吉积信先生是怎么说的吧。



剧本设定的反复尝试

——《深渊传说》以“克隆”和“战争”为关键词，那么剧本创作的理念又是什么呢？

樋口义人（以下简称“樋口”）：我在创作剧本的时候，喜欢把这些单词逐条地写下来，在这些单词中我特别喜欢的一个词就是“合而为一”。最近我看了看自己以前记的笔记，发现其中记载了很多类似“里见八犬传”的奇怪关键词。

长谷川崇（以下简称“长谷川”）：关于剧本的理念，我曾经和实弥岛商量过，我们想做《仙乐传说》没能做到的。我们俩一致认为首先要给玩家一个冲击，于是决定舍弃那种乡下人从小村子里开始冒险的老套情节设定，而是准备设定成类似一个有钱的小姐从大都会开始出发的情节（笑）。

实弥岛巧（以下简称“实弥岛”）：因为《仙乐传说》中的主角和同伴们之间的关系不太愉快，所以在这次赋予角色性格的时候，我想要将他们设定成在以前的游戏中从未出现过的性格，于是这次主角团队中各成员间的关系就变得更加恶劣了（笑）。

宫寺直人（以下简称“宫寺”）：我想让这些家伙一起展开冒险，所以在开始剧本创作的时候，我的课题就是怎么能让这些角色聚到一起。

吉积信（以下简称“吉积”）：这个课题直到最后也没能解决。

长谷川：不过卢克的性格变得相当温和了。

实弥岛：最开始的时候，他的性格的确让人十分讨厌。

樋口：那些过分的台词果然不适合主人公。

——在阿克泽琉斯崩坏的时候，卢克就有些语出惊人，还有更过分的台词么？

实弥岛：他的台词从一开始的时候就很刻薄，随着剧情的发展更是变得有些过激，所以被一致认为“会引起玩家的不快”，于是我就一边哭一边作了修改。

——对于他改变的那部分性格，原来是什么样的？

实弥岛：就像是在阿克泽琉斯时候那样，有些不正经，还有些难以捉摸……并且总是说类似“废物”“蠢猪”“去死吧”之类的



樋口义人 总导演

Yoshito Higuchi

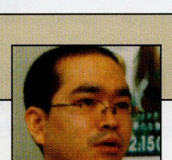
Q：“《传说》系列”对您而言意味着什么？
日本制作的RPG游戏的最终堡垒。“《传说》系列”中的游戏无论2D还是3D，其游戏的本质始终都没有改变。



宫寺直人 剧本负责人

Naoto Miyadera

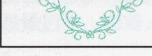
Q：“《传说》系列”对您而言意味着什么？
虽然树的枝叶会根据生长的方向呈现不同的姿态，但它们却拥有着相同的根，“《传说》系列”就是对一个整体而言有着惊人变化的游戏。

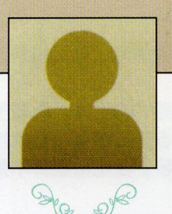


长谷川崇 计划制定人

Takashi Hasegawa

Q：对您而言，“《传说》系列”意味着什么？
“《传说》系列”就是将我头脑中的幻想世界忠实地再现出来的游戏。





实弥岛巧 剧本主要创作人

Takumi Miyazima

Q：“《传说》系列”对您而言意味着什么？
十年前在游戏展上见到“《传说》系列”的时候，我就觉得这是我的命运，对我而言“《传说》系列”就是与我很有缘分的游戏。

台词（笑）。
长谷川：此外还有“赶紧滚回去吧”“你好吵啊”之类的台词，可是这样一定会被玩家认为是很絮叨的，所以我就想还是不要这么做了。
吉积：不过在Face Chat中还残留着他的那部分性格。
长谷川：Face Chat部分是我故意那么做的，因为不能在主要剧情中体现出那种不愉快的感觉，所以我就故意让他在Face Chat中说一些过分的话来发泄。并且在图解中他表情的变化也很丰富，所以我觉得只要能熟练地运用表情的变化还是可以表现出那种欢乐的气氛。
实弥岛：可是也正因为如此，导致其他伙伴的性格也变得十分恶劣……
宫寺：如果我们没有创作出伊昂和凯那些搞笑的台词的话，我想大家都会无法忍受吧，因为那样就只剩下骂人的脏话了。

与卢克保持同步性

——在《深渊传说》中所谓的复制品和原版的两个人最后终于合而为一，对于这一设定你们是如何来考虑的？
实弥岛：在“《传说》系列”的主体玩家所读的少年小说中，必备的基本要素之一就是“自我探寻”。我们想要在这一前提下融入“合而为一”这个主题，这就是我们塑造主人公形象时的基本理念。
樋口：在进行原案讨论的时候，我就觉得这个“主人公是复制品，他的对手是原版”的想法十分有趣。可是关于这一设定在讨论小组内部引发了很大争议，甚至有人提出：“是不是反过来比较好啊！”





实弥岛：因为在“《传说》系列”的游戏中，“玩家＝主人公”这个公式是未必成立的。玩家进入《深渊传说》世界，就是从17岁的卢克清早起床的场景开始的。也就是说他们对之前的事情是一无所知的，而卢克也没有之前他作为复制品的记忆，这样玩家从游戏刚开始就可以轻松上手，并且能与卢克保持同步性。
长谷川：阿克泽琉斯坠落到魔界的那个场面中，卢克和玩家之间的那种同步性真的很棒，特别是那时他与同伴之间的对话……主人公根本无法反驳，只能认输。
实弥岛：如果在那种情况下驳斥的话，玩家们也不会屈服，那样的话就无法体现出原有的那种孤独感。
樋口：当时还有人提出反对意见呢，还好最后并没有被采纳，因为只有现在这样，我们所构思出来的情节才能更好地得以展开。
吉积：当时不是还通过电话展开过声势浩大的讨论么，有说做，有说不做的（笑）。
宫寺：可是在实际玩过这个游戏之后，制作小组中也有很多人对卢克表示反感，真的吓了我一跳。
实弥岛：当时还有意见说“同伴间的关系太冷淡了”，还有人认为“卢克是个坏人”，这也让我很惊讶。
吉积：我觉得只有这样，到最后玩家将感情投入到卢克身上才显得更加难能可贵。
樋口：虽然卢克不是一个传统意义上的好人，不过我却觉得他可以同化玩家的情感。所以我觉得这样也挺好的，就没有再作变更。

角色原案

——下面想请你们说一说关于主要角色的情况，比如各个角色的设计理念之类的。
实弥岛：首先凯在最开始的时候被设定成“贵族大哥哥”这样的角色。当时还曾经犹豫过要不要将他设定成花花公子的类型，后来想到如果那样的话就和《仙乐传说》中的泽洛斯雷同了，所以只好作罢。后来因为其他的角色都不太正常，所以就将他设定成了一个具备普通常识的角色。
樋口：阿妮丝嘛……我们先有了一个骑着巨大的布娃娃，并且摇摇晃晃地进行战斗的理念。因为我们觉得操纵着什么东西，并且骑在那东西的头上进行战斗的场面看上去会十分有趣，所以就提出了这样一个方案。
实弥岛：我们都觉得“不应该由一个可笑的角色来采用这样的作战方式”，后来就觉得这个角色如果是个粉嫩的小女孩会比较不错（笑）。不过我们又认为如果这个角色只是像她的外表一样可爱，那就没什么意思了，所以又给她设计了极其恶毒的台词……



长谷川： 她是Face Chat中最容易引发对话的角色，并且也是自《宿命传说》中的露蒂以来最贪财的角色。
实弥岛： 关于缇娅，我加入了一些一直想要描写的要素。我赋予了她女战士的身分，而她是一个具有很强意志力的角色。虽然当她遇到男主角的时候会变得十分柔弱，但实际上我觉得她并不是这样。
吉积： 缇娅的设定理念就是一般女孩子都憧憬的坚强的女人。
实弥岛： 所以在剧本中，她的举动都要比她的年龄显得成熟。但是我觉得有点成熟过头了，变得不是那么可爱了……
长谷川： 所以强行加入了“喜欢可爱的东西”这个设定。
樋口： 关于杰德，为了说明团队的详细情况，他的任务就是强行拖延故事的发展进度，也算是个新型的角色了。
实弥岛： 之后就被称为“戴眼镜的鬼畜”了，他的身上具有那种可以抓住女性玩家心理的要素。
宫寺： 因为是最关键的角色，所以好像无论让他做什么都无所谓的样子。
实弥岛： 那时我已经将娜塔莉娅设定成了女主角。因为缇娅没有女主角的样子，所以我们就想将她设定成与之前的角色完全不同的类型。
长谷川： 的确，如果将六位主要角色并列放在一起，你问其他人谁是主角，不知情的人好像很多都会选凯和娜塔莉娅（笑）。

关于配角的秘闻

——关于其他角色，是否有像是诞生秘闻之类的事情呢?
长谷川： 宫寺的一声令下，就让诺耶尔的性别改变了。因为他缠着我说：“一定要出现一个丰满的御姐！”（笑）
宫寺： 不是，那个……
实弥岛： 飞行员诺耶尔最开始是个男的，可是有一天他突然对我说：“请把诺耶尔变成女性吧，因为模型的订货已经结束了。”
樋口： 不过完成之后的结果还是不错的。
实弥岛： 除了诺耶尔之外，还有很多设定都突然地被变更了。我记得有一次是负责制作怪物巢穴的小组说：“巫术指环是一种叫做缪的动物。”，然后我不假思索地回答说：“知道了。”于是就不知不觉地被确定下来了。
吉积： 这个事情我知道（笑）。
实弥岛： 之后紧接着“齐格尔”这个设定就诞生了，因为之前的设定应该是主人公手上戴着巫术指环，他的手指可以发射出火焰。他们对我说：“这次的设定就这样来做吧。”我说：“好的，我知道了”。可是很快我就收到了缪的草稿，弄得我不知到底该用哪个设定好。
樋口： 我想起来了，确实是有这么回事。在游戏实际制作过程中，虽然发生这样的事情的几率很小，不过却十分有趣。

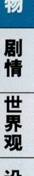
最后的演出

——在剧本创作的过程当中，有没有哪个场面的演出让你们在制作的过程中煞费苦心呢?
长谷川： 我最在意的就是最后和梵的战斗场面了，事件的内容可以根据角色的构成有着若干种变化。因为最终之战的背景音乐是“BUMP OF CHICKEN”乐队的藤原创作的，所以演出的部分也要这样来做。但是曲子要随着样片场景的变化而变化，在两个部分相配合的时候我们反复试了很多次。
樋口： 到了最后关头还是手忙脚乱的，不仅如此，在整体创作的过程中一个场景被分配给了好几个人来制作，商谈的电话一打就是好几个小时的情况也很常见，原本是不能这么做的，不过最后还是做出来了。
长谷川： 虽然从制作方式上来说，只准备一种结局模式是比较容易做的，不过我们还是想保留游戏的多样性。我们想让游戏能有一定的深度，并且可以根据玩家最后的选择产生出不同结局。这并不是说玩家一定要完成所有的选项，而是希望他们能够爱自己所选，充分享受游戏所带来的乐趣……
吉积： 也许会有玩家在和梵的最终一战中不让缇娅加入，不过还是希望能够让她在队中。
长谷川： 在游戏中，我最想看到的就是卢克和缇娅与伙伴们并肩作战的情节了，当然这个问题的答案也并不是绝对的。

——你们对于结局有着什么样的看法?
实弥岛： 在结尾有好多段演出，其实在最后还有个类似年表之类的东西，上面写着结局之后又发生了什么事情，以及事态演变成了什么样子等等，但那绝对都是些无关紧要的信息。因为只有各位玩家自己所想象出来的《深渊传说》的未来才是正确的，所以我们不会提出任何意见。
吉积： 我们觉得关于最后的结局，不同的玩家会得出不同的答案，结尾的那个场景是最终之战两年之后的样子。
实弥岛： 是的，两年过去了，大家也都发生了很多变化，比如缇娅涂上了口红，看上去也更加成熟了。
吉积： 可是缇娅涂了口红的画面只是一晃而过，到底会有多少玩家会注意到呢，他们会不会说：“稍微化了妆啊……”
实弥岛： 他们或许还会说：“我一直在等着你回来。”还有，最后出现的人到底是卢克还是阿修，作为剧本创作人员来说当然知道正确答案。但那只是为了使剧本完整才写出的答案，对于玩家来说，他们认为是卢克就是卢克，认为是阿修就是阿修，故事的结局就由玩家来决定吧。

——最后请各位剧本创作人员对广大的玩家说几句话吧。
樋口： 那么我来代表大家说几句吧。不管是已经通关的玩家也好，还没有开始游戏的玩家也好，请大家不要只是追着主线进行游戏，也请你们试着去完成各条支线任务。也就是说我希望你们能够进行2周目和3周目游戏，从而享受到这款在“《传说》系列”十周年之际推出的《深渊传说》中的全部要素。因为游戏中还隐藏着很多细节等待你们去开发，我觉得如果能看到这些，你们就能体会到游戏中更深层次的乐趣。当然，虽然这款游戏玩一遍就能体验到那种乐趣，不过我们还是希望你们能够在深刻理解剧本的基础上多玩几遍。


风雨传说
TALES OF THE TEMPEST



剧情

世界观

设定



卢比娅·纳特维克

Rubia Natwick

PROFILE

年龄	15岁
种族	人类
身高	155cm
体重	46kg
喜欢的食物	烤鱼
家庭成员	父亲、母亲
特技	大喊
兴趣	和凯乌斯吵架
讨厌的事情	扫除
喜欢的话	女人是天



CV 门胁舞

凯乌斯的青梅竹马，费伦村祭司的女儿，为成为僧侣而不懈努力。卢比娅虽然外表柔弱，内心却十分坚强，总是像姐姐一样。虽然常和凯乌斯吵架，但实际上对他抱有淡淡的好感。原本卢比娅和父母一起在村子里过着平静的生活，但她的双亲却因保护拉姆纳斯而被罗米杀害，之后她便与凯乌斯一同踏上了复仇之旅。在旅途中，卢比娅一度受到罗米的挑拨，相信是拉姆纳斯杀害了她的父母，并对变身为兽人的凯乌斯产生了畏惧心理，但最终她还是选择信任自己的青梅竹马。

凯乌斯·库尔兹

Caius Qualls

PROFILE

年龄	15岁
种族	人类与雷蒙族的混血
身高	165cm
体重	56kg
喜欢的食物	麻婆咖喱
家庭成员	养父、父亲
特技	剑术
兴趣	在森林里冒险
讨厌的东西	妖怪、甜食
喜欢的话	总会有办法



CV 高城元气

与父亲拉姆纳斯一起生活在边境小村费伦的活泼少年，从小就一直接受拉姆纳斯的剑术指导。凯乌斯好奇心旺盛，总梦想着能到村子外面冒险。在一次村子遭受怪物袭击的事件中，凯乌斯得知拉姆纳斯只是他的养父，自己其实是教皇文森特与兽人最后的皇族梅莉莎所生的混血儿。原来在凯乌斯年幼时，一家人遭遇到了狩猎异端者的行动，他便与父母和弟弟鲁齐乌斯失散并被梅莉莎的部下拉姆纳斯收养，在对亲生父母和弟弟一无所知的情况下长大。由于是混血儿，凯乌斯身上没有兽人的印，但却可以变身。





弗雷斯特·雷德因

Forest Ledoyen

PROFILE



CV 乃村健次

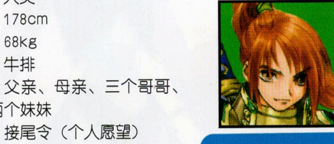
年龄	45岁
种族	雷蒙族
身高	195cm
体重	95kg
喜欢的食物	洋白菜卷
家庭成员	无
特技	超强听力
兴趣	劈柴
讨厌的东西	海（痛苦经历太多）
喜欢的话	自由

雷蒙族的幸存者，背后有兽人的印，性格刚强，沉默寡言。十四年前，为了阻止阿雷乌拉王的狩猎异端者行为，八个兽人来到了珍纳，但他们中的大部分人却被无情地处刑了，只有弗雷斯特和托尔斯活了下来。之后，弗雷斯特背井离乡，独自逃到了森希比亚。由于没能救出同伴而独自逃跑，弗雷斯特长久以来都被内心深深的自责困扰，但为了与自己的过去了断，他决定与缇尔吉斯一起回到阿雷乌拉大陆。弗雷斯特的听力非常好，甚至可以听到几公里外骑士团的动静。在逃亡森希比亚的途中，由于历经了重重磨难，因此弗雷斯特对海产生了阴影。

缇尔吉斯·巴洛内

Tilkis Barone

PROFILE



CV 山崎たくみ

年龄	18岁
种族	人类
身高	178cm
体重	68kg
喜欢的食物	牛排
家庭成员	父亲、母亲、三个哥哥、一个姐姐、两个妹妹
特技	接尾令（个人愿望）
兴趣	狩猎
讨厌的人	阿尔巴特·缪拉
喜欢的话	哪天想做哪天就是好日子

位于阿雷乌拉大陆西侧的岛国森希比亚的四王子，在一个大家庭中长大，性格奔放，不摆架子，喜欢热闹，就像凯乌斯和卢比娅的哥哥一样。缇尔吉斯为调查祖国气候异常的原因而偷偷乘坐小船离开森希比亚，途中遇到海盗船并偷渡到了阿雷乌拉，其大胆果敢的行为完全不像一国的王子。缇尔吉斯属于想到就要做到的行动派，总是给部下弗雷斯特找麻烦。平时他喜欢在街上乱逛，在森希比亚的女孩子们中间很有人气，自称很受欢迎……





阿莉亚·艾克博格

Arria Ekberg

PROFILE

年龄	18岁
种族	人类
身高	165cm
体重	52kg
喜欢的食物	猪肉酱汤
家庭成员	祖父
特技	搞笑（个人认为）
兴趣	研究魔法
讨厌的东西	食人魔
喜欢的话	默默奉献



CV 荒木香惠

教会的僧兵，出生于北方的阿德尔哈比兹，与珍纳黑骑士团团长阿尔巴特是青梅竹马。阿莉亚原本与祖父一起平静地生活着，但后来为追寻阿尔巴特而来到珍纳，并进入了珍纳教会。最初阿莉亚按照阿尔巴特的命令接近、监视凯乌斯等人，并将一行人的行踪报告给他，但看到利欲熏心的阿尔巴特后，她亲手打败自己的好友，了结了两人之间的恩恩怨怨。虽然阿莉亚隶属于教团，但她对教团狩猎异端者等行为存在疑惑，为了解教皇文森特的用意以及生命之法的真相，阿莉亚决定继续与凯乌斯等人共同行动。另外，阿莉亚对缇尔吉斯的好感有一部分原因是缇尔吉斯身上有一些阿尔巴特的影子。

鲁齐乌斯·布利吉

Lukius Bridges

PROFILE

年龄	15岁
种族	人类与雷蒙族的混血
身高	165cm
体重	56kg
喜欢的食物	水果三明治
家庭成员	父亲
特技	转移魔法
兴趣	打扫礼拜堂
讨厌的东西	辛辣的食物
喜欢的话	兄弟便是外人

CV 斎贺みつき

教会的异端审问官，指挥狩猎异端者行动的少年。鲁齐乌斯发誓效忠教皇，并绝对服从教皇的命令。实际上，他是凯乌斯的弟弟，教皇文森特与兽人梅莉莎的另一个儿子，与母亲和哥哥失散后由父亲抚养长大。鲁齐乌斯靠戴面具来遮掩与凯乌斯相同的脸孔并想借此否定自己的兽人血统。但是，他按照文森特的命令实行狩猎异端者行动，却正是想依靠生命之法拯救自己死去的母亲和同胞。与凯乌斯不同，鲁齐乌斯知识丰富，文静而有涵养，休息时喜欢打扫礼拜堂。



人物
剧情
世界观
设定



罗米

Arria Ekberg

PROFILE

年龄　15岁
种族　人类
身高　161cm
体重　49kg



CV　荒木香惠

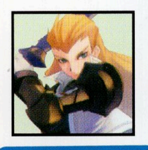
隶属于珍纳教会的异端审问官。罗米虽然是审问官中年龄最小的，但魔法能力超群，因此在教会内外都得到了重用。表面上看起来罗米是文森特的直属部下，但她其实是渥鲁斯的间谍，负责监视文森特进行的生命之法实验。小时候的罗米经常和阿莉亚一起玩耍，是个普通的孩子，但由于受到文森特使用的不完全的生命之法影响，她渐渐变得越来越残忍，常以狩猎异端者为名滥杀无辜、肆意破坏，并最终完全沦为了异世界的怪物。

阿尔巴特·缪拉

Albert Mueller

PROFILE

年龄　20岁
种族　人类
身高　183cm
体重　72kg



CV　荒木香惠

珍纳黑骑士团团长，精通剑术。虽然现在的阿尔巴特是个为地位与霸权而不择手段的人，但少年时的他非常善良温和。阿尔巴特出生在近卫骑士家。小时候，他的祖父因察觉到了渥鲁斯的真实身分而被以莫须有的罪名处刑，活下来的家人则被流放到了阿德尔哈比兹。由于无法适应北方的环境，阿尔巴特的父母双双死于疾病。长大后，他回到珍纳并爬到了骑士团团长的位置，认为以此便可以为自己的父母复仇。



人物
剧情
世界观
设定





传说，在阿雷乌拉大陆，人类与雷蒙族之间爆发了一场大战。战争结束后，雷蒙族几乎全灭，而人类掌握了大陆的主导权……

住在边境小村费伦的少年凯乌斯与父亲拉姆纳斯吵过一架后，跑到教会去找自己的青梅竹马卢比娅。正当两人准备离开村子时，他们遇到了一个生命垂危的骑士。虽然凯乌斯收留了骑士，但由于伤势过重，他只告诉凯乌斯把晶石交给珍纳的大公便死了。凯乌斯拿到晶石，发现与自己母亲的遗物很相似，接着两颗晶石开始共鸣，就在这时，怪物突然袭击了村子。为了保护村庄，拉姆纳斯变身为兽人，与怪物展开了搏斗。当得知拉姆纳斯是兽人后，村民让他赶快离开，更有唯利是图的小人出卖他，把事情报告给了教会。所谓的兽人，就是人类对雷蒙族的称呼。拉姆纳斯告诉凯乌斯，自己并不是他的亲生父亲。凯乌斯的生母是雷蒙族最后的皇室梅莉莎，拉姆纳斯是梅莉莎的护卫，而他的亲生父亲可能还健在。一百年前，兽人在兽人战争中衰亡，他们丧失国土，流离失所，只能变成人类的模样与他们一起生存。但人类却因恐惧兽人的力量而对他们大肆迫害，将其视为异端者。当时，梅莉莎将儿子交给拉姆纳斯后在费伦与他分别，知道事情真相的只有卢比娅的父母，因为他们反对迫害兽人。虽然有兽人的血统，但凯乌斯暂时还无法变身。

第二天，异端审问官鲁齐乌斯和罗米来到村里，并以烧毁村庄威胁卢比娅的父亲交出凯乌斯父子。得到消息后，卢比娅迅速通知了凯乌斯，但异端审问官却已经赶到。为了让孩子们逃跑，拉姆纳斯决定留下来牵制审问官。由于担心家人的安危，逃走的凯乌斯留下卢比娅，独自回到了村子里。在教会门前，凯乌斯发现拉姆纳斯被鲁齐乌斯抓住，并问起了骑士留下的东西，而罗米残忍地杀害了卢比娅的父母。

找到卢比娅后，凯乌斯告诉他自己要去寻找亲生父亲，而卢比娅决定与他一起离开，去为父母报仇。经过黑森林时，两人遭到骷髅的袭击，就在这时，一个名叫缇尔吉斯的青年和一个名叫弗雷斯特的壮汉出现了。离开森林后，凯乌斯得知原来缇尔吉斯也要去珍纳，原因是他的国家同样遭到了怪物的袭击。缇尔吉斯认为，是珍纳教会所进行的诡异仪式导致黑色怪物出现，之后四人决定结伴同行。来到一个名为雷达的地方后，为掩人耳目，缇尔吉斯和卢比娅假扮成兄妹，而弗雷斯特与凯乌斯则假扮父子。第二天早上，众人离开了雷达，启程前往珍纳。

珍纳也被称为"无王之城"，因为十四年前有八个兽人故意被抓起来，他们对国王说兽人只想与人类和平相处，但国王却在处死他们之后，离开珍纳搬到了北部的阿尔山。凯乌斯和卢比娅决定先找到骑士临死前所说的大公，但守卫说大公生病了，可能是遭到了魔法仪式的诅咒。正在这时，一个名叫阿尔巴特・缪拉的人出现，告诉众人他可以代大公收下晶石，但凯乌斯并没有将东西交给他。打探拉姆纳斯的消息时，凯乌斯得知父亲已被处决。卢比娅为了安慰凯乌斯而约他到港口散心，但两人却被黑骑士团追捕，紧急时刻，多亏一个名叫阿莉亚的僧侣救了他们。

另一方面，缇尔吉斯和弗雷斯特也得知自己国家的怪物确实是教会举行的魔法仪式所引来的。但两人却被出卖，就在僧兵来抓他们时，弗雷斯特决定留下来对付敌人，搏斗中僧兵发现了他背上的兽人印记。原来弗雷斯特也是兽人，而且还是十四年前被处决的八个兽人中的幸存者。缇尔吉斯与凯乌斯、卢比娅一起逃离珍纳后，三人决定晚上去救出弗雷斯特。在港口，他们再次碰到了阿莉亚，得知详情后，阿莉亚决定帮助他们。救出弗雷斯特后，凯乌斯发现自己的父亲并没有死。原来教会只是对兽人进行拷问，以得到晶石的秘密，而给民众看的尸体不过是野兽的。解救兽人后，众人在教会入口遇到了阿尔巴特。被打败的阿尔巴特质问鲁齐乌斯本应被处刑的兽人依然还活着的事，但鲁齐乌斯只告诉他事情与他无关。凯乌斯等人被黑骑士团追赶，无奈之下只得选择跳桥。

一行人被冲到岸上后，罗米利用拉姆纳斯身上的咒缚控制了他，结果凯乌斯只得与养父进行一场殊死搏斗。罗米在凯乌斯面前将拉姆纳斯石化，激起了凯乌斯的愤怒，他体内的兽人力量也随之觉醒。在亚斯卡村，阿莉亚告诉了众人关于生命之法的事。使用生命之法需要大量晶石，而晶石是兽人所制造的。兽人战争时期，兽人制造了一块巨大的晶石，为了找到晶石的所在地，教皇才会抓捕兽人并对他们进行拷问。但由于晶石不足，生命之法产生出了大量的怪物。为查明真相，众人决定前往兽人的故乡雷蒙。

再次打败阿尔巴特后，众人在东门见到了鲁齐乌斯和罗米，这次罗米竟然诬陷凯乌斯的父亲杀害了卢比娅的父母，愤怒的凯乌斯变身为兽人并暴走，之后弗雷斯特答应教他控制兽人的力量。到达雷蒙后鲁齐乌斯和罗米再次出现。罗米告诉凯乌斯等人，晶石其实是兽人灵魂的结晶。打败鲁齐乌斯后，他的面具掉了下来，众人发现他竟然与凯乌斯长得一模一样。由于卢比娅被抓走，凯乌斯决定用晶石把她换回来。将晶石交给罗米后，罗米的图谋不轨使卢比娅不再相信她的谗言。打败罗米后，鲁齐乌斯告诉凯乌斯自己是他的弟弟。由于兄弟之间的分歧，鲁齐乌斯意识到两人只能分道扬镳。为了进一步了解生命之法，弗雷斯特提出前往他的故乡桑萨村。

见到桑萨村长老后，他告诉一行人，原本繁荣的兽人族因内部矛盾而面临毁灭，宰相克贝尔为了拯救人民，听信旅行者的话进行了魔法仪式。但是仪式最终失败，兽人几乎完全消失，只有晶石留了下来。另外弗雷斯特还得知，十四年前还有一个叫托尔斯的兽人也幸存了下来，现在他正打算袭击珍纳。

一行人在拉乌尔斯找到了托尔斯，弗雷斯特为阻止他而将其打倒。阿莉亚趁夜与阿尔巴特见面，原来就是她把一行人的行踪泄露给黑骑士团的。但是得知阿尔巴特的目的后，阿莉亚决心打倒自己的青梅竹马。再次来到珍纳，怪物竟然在城里出现了。打败鲁齐乌斯后，凯乌斯在教会深处看到了一个似曾相识的女性雕像，接着教皇文森特出现了。将其打败后，教皇清醒过来并告诉众人自己的目的是复活死去的妻子，凯乌斯是人类与兽人的混血，而一百年前的那个宰相克贝尔还活着。教皇的话还没有说完就被罗米杀死，在临死前，教皇让凯乌斯去阿德尔哈比兹找克贝尔。

在阿德尔哈比兹，众人终于见到了克贝尔。他说为避免战争爆发，他牺牲了数万兽人的性命制造出了晶石，而当时告诉他生命之法的人类竟是阿雷乌拉的国王。在阿尔山，众人又碰到了罗米，从她的话中凯乌斯确定教皇就是自己的亲生父亲，打败她后鲁齐乌斯也出现了。来到山顶的高塔上，凯乌斯等人终于见到了一切的罪魁祸首，来自异世界的渥鲁斯。为了回到自己的故乡，他霸占了阿雷乌拉国王的身体，并欺骗克贝尔和教皇，教他们使用生命之法。在同伴们的齐心协力下，渥鲁斯终于倒下了，而他们也即将踏上各自新的旅程……

阿雷乌拉大陆简史

人类迫害兽人雷蒙，将其视为异端抓起来，并处以极刑……100年前的兽人战争之后，阿雷乌拉大陆改变了许多。而在那段禁忌历史的发源地，一个人们并不知晓的异世界阴影正在形成。

生命之法与晶石

兽人战争之前的阿雷乌拉大陆

大约100年前，也就是后来被称作“兽人战争”的事件还没有发生的时候，人类和兽人和平地生活在阿雷乌拉大陆上。兽人们在大陆的东北部建立了拥有高度文明的城市，事实上兽人掌握着阿雷乌拉的控制权。如今被称作“死之大地”的地方在100年前曾是一片沃野，大自然给予了这片土地极大的恩惠。

但盲目讴歌繁荣的兽人不断增加，甚至开始蔑视人类、破坏自然环境。当时王都的宰相克贝尔是一位对此感到悲哀，并对兽人的未来抱有强烈担忧的智者。



←死之大地：在沙漠中随处可见的石料就是兽人都城的残骸。人们还能从这些石料上的豪奢雕刻中窥见这个城市往日的辉煌。



←阿雷乌拉王：渥鲁斯・噶纳夺取了当时还是小孩的阿雷乌拉五世的身体，以虚假的王位继承人身分欺骗着众人，现在已经是阿雷乌拉八世了。

↓晶石：用数千名兽人的灵魂凝聚而成的宝石，具有强大的魔力，是施行生命之法必不可少的材料。

兽人都市的崩溃

这个时候，在异世界做空间研究的渥鲁斯・噶纳由于实验失败被传送到阿雷乌拉大陆。拥有过人智力的渥鲁斯很快便发现联系这片大陆与故乡的“门”需要一种叫做普里塞埔茨的生命之法来构筑，还掌握了施展这项法术所需要的晶石的制造方法。而为了得到凝结晶石所需要的兽人灵魂，他假扮成神秘的旅行者接近克贝尔，将晶石的制作方法教授给他，骗他说这是能给予兽人一族光辉未来的秘术。克贝尔信以为真，照渥鲁斯所说的做了。结果一夜之间让无数兽人丧失了生命。

但克贝尔也只是出于对臣民深切的爱，想让兽人的辉煌持续更久才这么做的。

这之后，人类掌握了阿雷乌拉大陆的霸权，渥鲁斯便借由法术进入了当时还是小孩子的阿雷乌拉五世的身体，并以这个姿态生活了近100年，希望再次尝试使用生命之法回到故乡。阿雷乌拉大陆与他的故乡每隔100年就会有一次“大接近”，他不想错过这个机会……

人类与兽人的现状

兽人战争的真相和狩猎异端者

制造晶石的法术导致了兽人之都的毁灭。但知道事情真相的只有克贝尔和渥鲁斯这两个直接参与者。人类看到兽人之都的惨状后，编造了并不存在的“兽人战争”故事，并将它流传了下来。也就是说，所谓兽人与人类之间的争斗，从一开始就是子虚乌有。

在这之后，人类便掌握了阿雷乌拉大陆的霸权。而假扮成国王的渥鲁斯则开始在教会内组建叫做“异端者审问会”的特别组织，将兽人说成是反对教义的异端者，并开始追捕残存的兽人。这一切都是渥鲁斯为了一个不留地搜集施行生命之法所需要的“晶石”而采取的行动。教会对在异端者狩猎中捉到的兽人只进行形式上的审判、处刑，实际上是将他们囚禁在教会的地牢里，为了得到关于晶石的情报日夜拷打。

狩猎异端者的中心人物教皇文森特是另一个被渥鲁斯欺骗的人。他由于失去了心爱的兽人族妻子梅丽莎而悲痛欲绝。渥鲁斯便向他传授了“能让死者复活”的生命之法。于是文森特加大了异端者狩猎的力度，并不断地重复实验生命之法。



↑文森特：处在教会权力最顶端的人，为了复活死去的妻子而加大狩猎异端者的力度，并开始搜集晶石。



↑ 兽人化：平常是人类形态的兽人在某个时刻就能变成半人半兽的状态。在这个形态下战斗力会大幅提升，同时能消除恐惧，增强战斗的本能。

兽人的能力

许多人类都毫不犹豫地加入狩猎异端者行动的一个重要原因就是兽人所特有的兽人化能力。这是人类所不具备的优秀能力。兽人能凭自我的意识进行半兽化变身，在这个状态下兽人拥有人类无法企及的强大力量。

另外，兽人也拥有极高的智力，能利用叫做普里塞埔茨的空间能量和使用特殊的语言交流。当时见到普里塞埔茨的人类并不能理解其构造，恐惧地将它称做"魔法"。

如果兽人们能凭借兽人化的力量站起来反对狩猎异端者的话或许能够压制住人类。但本性温和、厌恶争斗的他们并没有这样做。十四年前发生的珍纳事件就是一个很好的例子。在桑萨出生的八名年轻的兽人以人类的形态进入珍纳王城，向国王求情，希望他停止狩猎异端者的行为。但兽人的声音还没传到国王那里，就已经有六人被处刑。因为国王实际上就是渥鲁斯，所以无论他们采取什么样的行动都注定将以失败而告终。

乘青骑士团：守卫北门和东门的骑士团。拥有最多的人数和最大的规模。

异端者：本意是不信教或是信异教的人。在阿雷乌拉大陆上则多指兽人。

狩猎异端者：以教会的异端审问会为中心实施的追捕兽人并处刑的行动。实施的原因是人类对拥有"凶暴的野兽"力量的兽人充满恐惧。力量上逊色于兽人的异端审问员使用能抑制兽人化能力的普里塞埔茨来捕捉兽人。被捉到的兽人将被带到珍纳，关进教会的地牢里。之前一般会经过形式上的审判和处刑。这几年教会在文森特的授意下对狩猎异端者的力度加大了不少。

异端审问会：位于珍纳的教会特别组织，由八名精锐僧兵组成。所属人员被称作异端审问官，主要负责和僧兵一起抓捕、处罚兽人的行动。另外教会对拥护兽人、崇拜异端宗教的行为也视为重罪，违反这些规定的人类也是异端审问会的处罚对象。

异端审问官：异端审问会下属的八名僧兵。对异端者狩猎拥有独断权，与城里的司祭和修女相比拥有极大的权力。年轻时的文森特也曾是异端审问官的一员。

黑骑士团：在首都珍纳负责警备任务的精锐士兵。近几年骑士团长阿尔巴特采取的强硬管理方针让黑骑士团渐渐引人注目起来。黑骑士团和教会所属的僧兵关系不太好。

近卫骑士团：别名珍纳骑士团。穿着光辉的金黄色铠甲，被人们充满敬意地称作白骑士团。白骑士团由守卫国王的精锐士兵构成，主要负责阿雷乌拉八世的都城所在地阿尔山的守备。以前阿尔巴特的祖父曾在这个骑士团担任团长一职。

印：兽人族的特征，像痣一样的纹样，必定刻在兽人身体的某个部位上。每兽人化一次它就会变大一点，当它扩大到全身时就是这个兽人失去生命的时刻。拉姆纳斯、弗雷斯特、托尔斯身上都有这个印记，而兽人与人类的混血凯乌斯身上则没有。

珍纳事件：发生在十四年前兽人侵入王城的事件。有一天八名兽人来到珍纳，被异端审问员抓了起来。但这八个人却从教会的地牢里逃了出来，并进入到了王城内部。虽然他们最终得以当面向阿雷乌拉八世求情，希望他停止狩猎异端者，但有六人随即便被赶来的近卫骑士所杀。年轻时的弗雷斯特和托尔斯也在那八人之中，最后只有他们两人生还。教会为了掩盖事实，并没有将此事的真相公开。但这之后发现守备力量很薄弱的阿雷乌拉八世舍弃珍纳，移居到了阿尔山上。

兽人化：兽人从人类姿态变成半兽人姿态。兽人化之后能得到极强的力量，战斗本能也相应提高，还能消除恐惧。在心理尚未成熟时因为不能很好地控制力量，有可能会被这种凶暴的情绪所支配而暴走。当体力下降到一定程度时就可以兽人化，而气力耗尽后又会恢复成人类的样子。

兽人战争：据说是发生在约100年前致使兽人之都毁灭的战争。一开始只是兽人王家与反乱军的小规模战斗，最终发展成一场浩大的战争，在战争中人类使用的普里塞埔茨毁灭了兽人的都城。但由于记载这些的历史文献和体验过战争的人都已无从考证，因此人们凭着自己的想像编造出了以上内容，并将它们流传至今。而真实情况是克贝尔为了实施生命之法而抽取无数兽人的灵魂制造出了巨大的晶石，这一举动在一夜之间夺取了绝大多数兽人的性命，王都周围的环境也因为受到生命之法的影响而发生异变，土地急速沙漠化。平常人们口中所说的"兽人战争"实际上根本就没存在过。

生命之法：渥鲁斯为了回到异世界而构建的复杂普里塞埔茨。所谓"能够复活死者"，"能让民族繁荣昌盛"不过是他用来哄骗文森特和克贝尔进行"门"的生成实验的说辞而已。由于至今没有使用足够强力的晶石来作为生成门的触媒，因此之前的实验全都失败了。这些实验导致阿雷乌拉发生极其异常的气候现象，而且异世界生物斯泼特也开始通过不完整的门来到阿雷乌拉大陆。

门：连接阿雷乌拉和异世界的神秘出入口。虽然理论上可以通过生命之法将它打开，但之前的实验全都失败了，只开出一个从异世界到阿雷乌拉的单向传送口。斯泼特们也就是从这个开口侵入到阿雷乌拉大陆。门一旦开启就必须再次使用生命之法才能将它关上，因此只能等到渥鲁斯刚好完成生命之法时由凯乌斯使用遗物晶石，阿莉亚和卢比娅一起进行咏唱，以此再度实行生命之法才能将门关上。

兽人族：兽人战争之前以大陆东北部为中心，极其繁荣，并且掌握着阿雷乌拉大陆霸权的种族。兽人们智力超群，创造了尖端的科技文明，而且拥有被称作"兽人化"的特殊能力，在从事建筑工程等体力活时也是得心应手，先于人类建造了大规模的建筑群。能文能武的兽人一族随着时间的流逝，文明的兴盛，开始出现民族内部的斗争，甚至有人开始蔑视人类，滥用田地等自然资源。即便克贝尔不实施生命之法，兽人一族可能最终也会走上灭亡的道路。现在，仅存的少数兽人稀疏地分布在桑萨、拉乌尔斯、阿德尔哈比兹等边远村庄，过着与世无争的生活。

设定资料集

虽然《风雨传说》口碑不佳，人设也并不尽如人意，但猪股睦实在设定方面还是下了一番功夫的。这里我们就来欣赏一下本作的人物、风景、建筑物等设定画吧，其中有些设定与最后的成品还是有着不小差异的。



凯乌斯·库尔兹

Caius Qualls

初期设定配色

线稿中对凯乌斯靴子的设定比较细致。总体来说，是要让身为主人公的凯乌斯给人一种健康活泼的感觉。

◎设定图1

◎设定图2

◎背面设定

◎侧面设定



◎兽人化初期设定





◎兽人化表情

◎兽人化设定图

兽人化配色

人物 剧情 世界观 设定

卢比娅·纳特维克 Rubia Natwick

设定配色

◎设定图1

◎表情

◎设定图2

◎设定图3

缇尔吉斯·巴洛内 Tilkis Barone



在初期设定稿中，与成品最大的差别就在于腰部的装饰。初期稿的缇尔吉斯给人一种华贵的感觉，看上去并不像是普通的旅行者。

弗雷斯特·雷德因

Forest Ledoyen

设定配色

◎表情

◎兽人化

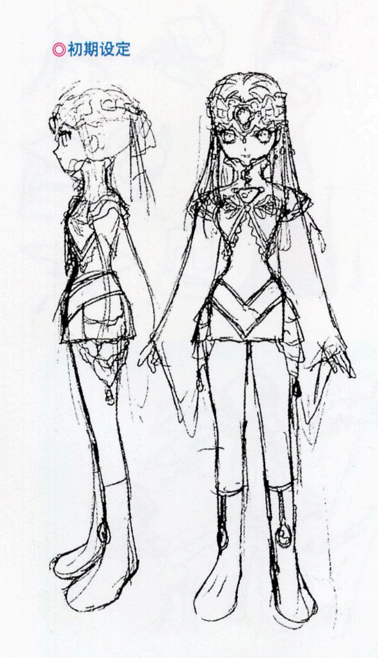
◎初期设定

◎兽人化表情

阿莉亚·艾克博格

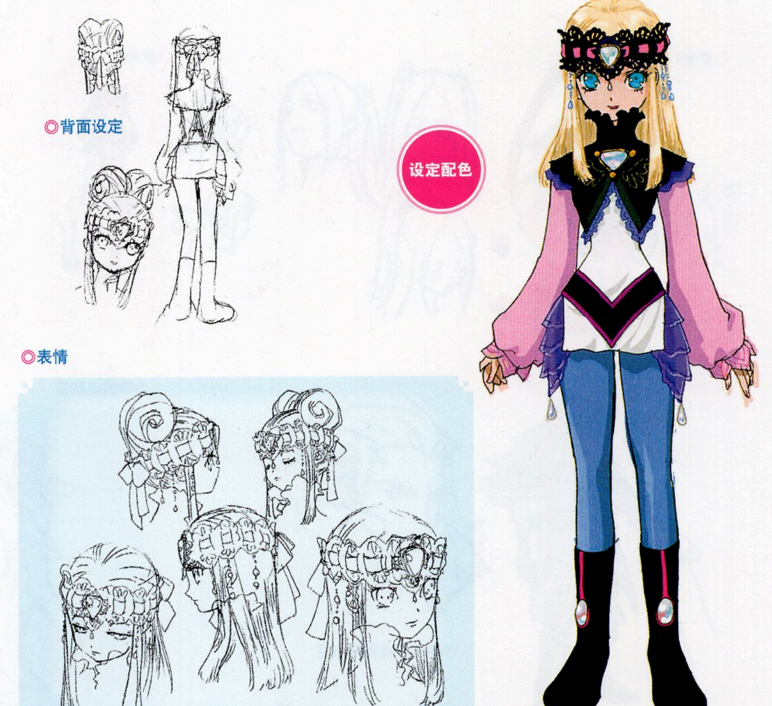
Arria Ekberg

◎初期设定



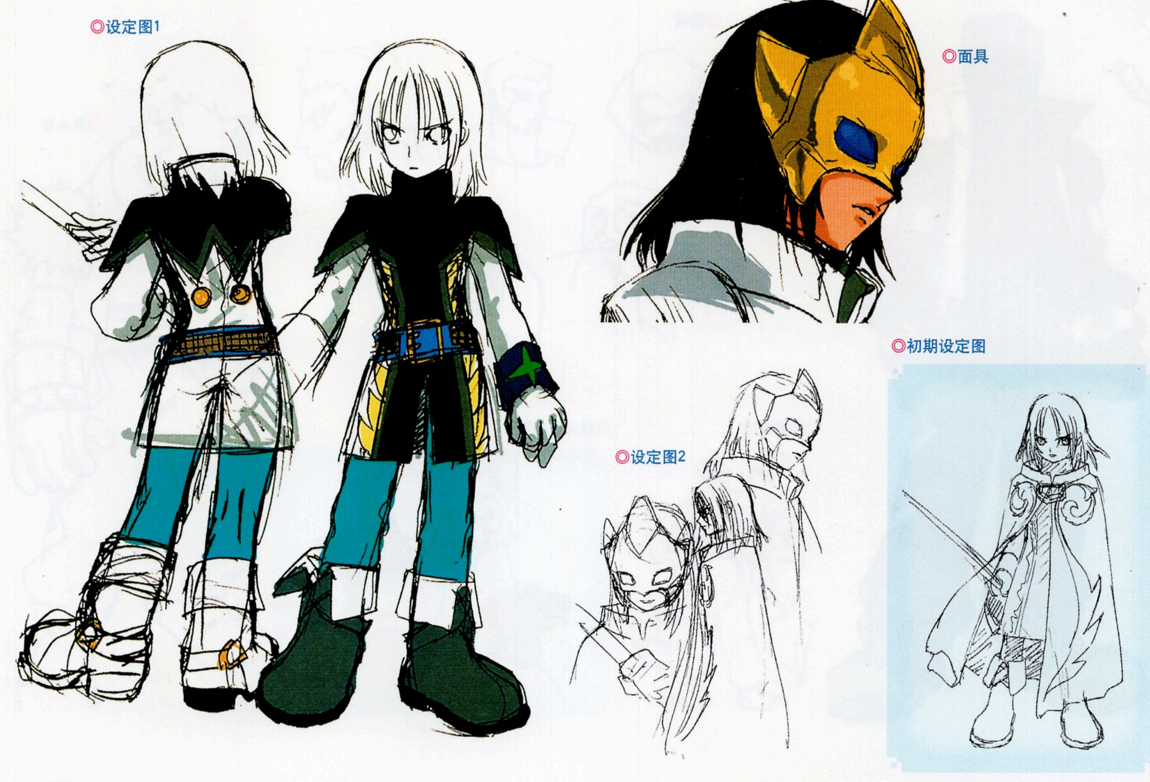
◎背面设定

◎表情



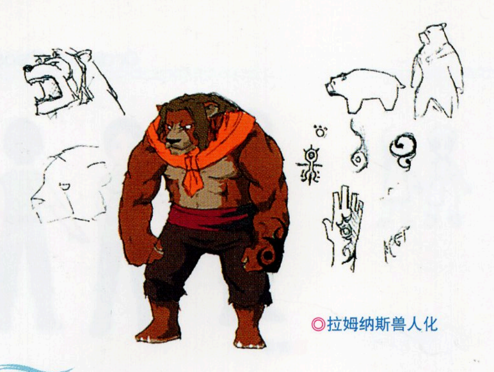
设定配色

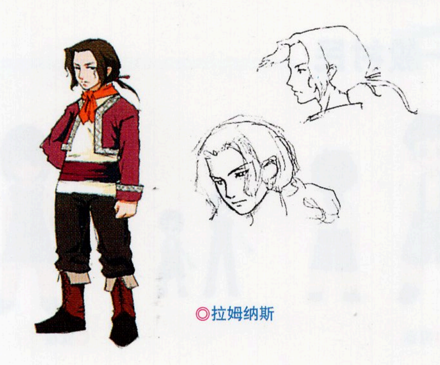
鲁齐乌斯·布利吉 Lukius Bridges



其他角色 Sub Character




◎拉姆纳斯兽人化


◎拉姆纳斯

教会职员 Church Staff


◎男性僧兵　◎女性僧兵　◎司祭　◎修女1　◎修女2

一般市民 Ordinaru People


◎男孩　◎女孩　◎青年
◎少女　◎中年男性　◎中年女性
◎老爷爷　◎老奶奶

这里大家看到的是在珍纳市内登场的普通市民的设定画，衣装设计大都比较正统，没有那种奇装异服。

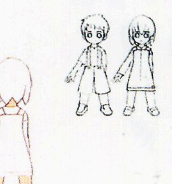
一般村民

Ordinaru People



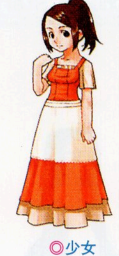
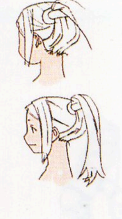


◎男孩

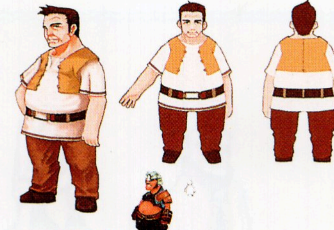



◎女孩

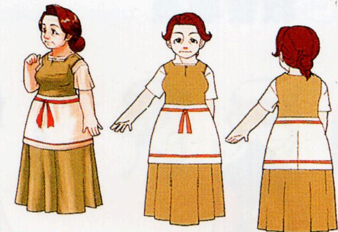
◎青年

◎少女



◎中年男性



◎中年女性




◎老爷爷




◎老奶奶

由于村民们大多从事的是农业和林业的工作，因此与市民相比服装要更加朴素。此外，女性的发型也刻意设计得短了些。

镇・村・各区域

Town, Village&Field



◎费伦

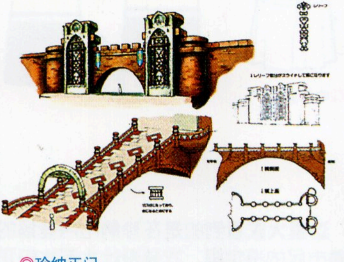
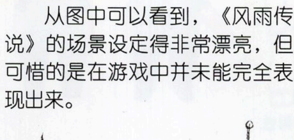


◎费伦室内

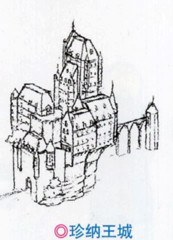
◎费伦教会

主人公村　教会礼拝堂

从图中可以看到，《风雨传说》的场景设定得非常漂亮，但可惜的是在游戏中并未能完全表现出来。

◎珍纳正门

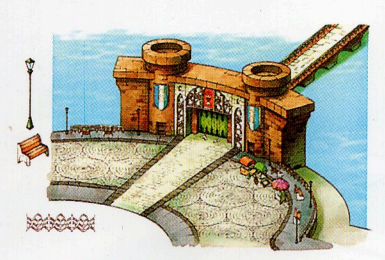


◎珍纳王城

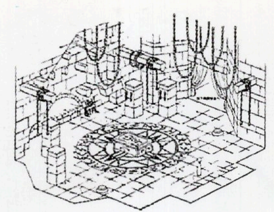


◎珍纳全景

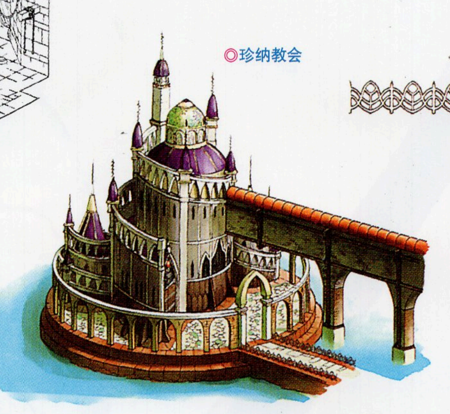
人物　剧情　世界观　设定



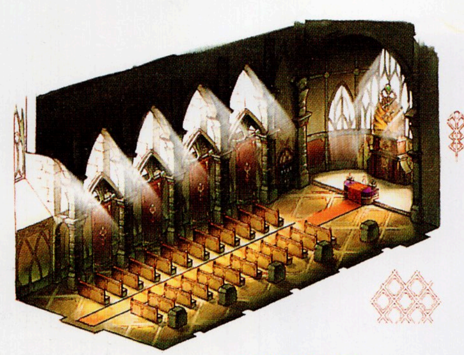
◎珍纳教会前广场



◎珍纳地下实验室

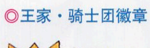


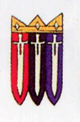
◎珍纳教会

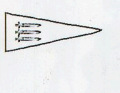


◎珍纳教会礼拜堂

◎王家・骑士团徽章













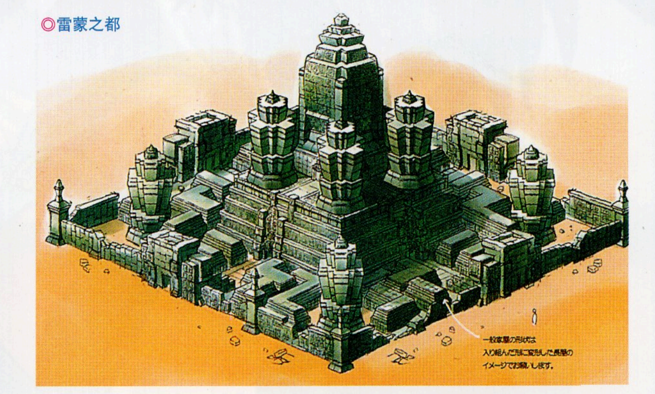
上图左上方的三个标志是骑士团的徽章，最右侧的为简略版本；右上方是教会徽章，左侧为正式版，右侧为简略版；而左下方如同DNA螺旋一般的标志则是王家徽章。

◎珍纳骑士团本部



◎纳尔斯

◎雷蒙之都

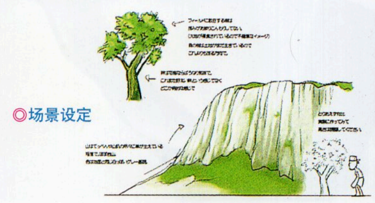


黒の森色イメージ
（夜）

◎黑森林

◎雪原





◎场景设定

人物
剧情
世界观
设定




宿命传说
Tales of Destiny

斯坦·艾露隆

Stan Aileron

CV：关智一
年龄：19 岁
身高：172cm
体重：63kg
战斗装备：剑

《宿命传说》的主角，在父母早早告别人世后，斯坦与妹妹莉莉丝由其祖父一手抚养长大。当他为了成为剑士而离开生长的利尼村外出冒险时，不意在飞龙事件中遇到了守护者狄穆罗斯，并成为了剑的主人。

斯坦有着非常强的正义感，属于热血汉那一类型。不过喜欢睡懒觉这一点却是他无论如何都改不了的恶习，无论什么地方、什么场合，斯坦都能够呼呼大睡，并且怎么叫都叫不醒，在其成为英雄后，这个毛病已经成为了世人皆知的传说……

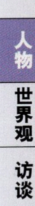
CV：今井由香
年龄：18岁
身高：157cm
体重：46kg
战斗装备：剑

露蒂·凯特雷特

Rutee Kartret

18年前，一个女婴被遗弃在了克雷斯达的孤儿院前，而在其身旁还有着一把剑——守护者“亚托怀特”。18年后，这个被取名为露蒂的女婴已经成为了透镜猎人的一员。露蒂对于金钱非常敏感，那是因为她需要大量的钱来拯救因债务即将倒闭的孤儿院。而当她与斯坦相遇后，属于她的命运齿轮也开始转动了……

实际上，露蒂是奥伯隆公司总帅休格与克丽丝的女儿，也就是里昂的姐姐。当其刚生下来时，休格便要求克丽丝杀死自己的女儿，为了救露蒂，克丽丝不得不将她与守护者一同放在了孤儿院门口，而对此一无所知的露蒂则一直以为自己只是一个普通的孤儿。当从里昂口中知道这个消息时，露蒂才震惊地得知，自己的敌人竟然会是亲生父亲以及弟弟……



玛丽·艾吉恩特

Mary Agent

与露蒂是搭档的透镜猎人。一头红发的她失去了记忆，除了自己名为玛丽外什么都想不起来，而艾吉恩特（Agent）这个姓则是露蒂对其开玩笑的称呼。当众人来到海德堡，玛丽看见一位名叫达利斯的男子时，她才终于恢复了往日的记忆。

原来，十年前，达利斯是塞利尔村自卫团的一员，而玛丽则是敌对国的士兵。在玛丽被自卫团抓获遭到严刑拷打时，同情她的达利斯将她救了下来，而暗生情愫的两人也结为了夫妻。但在两人结婚四年后，塞利尔村再度遭到了袭击，整个村庄在火海中付之一炬。玛丽和达利斯逃到了森林中，但却面临后有追兵、前无去路的困境。在这种情况下，达利斯将玛丽那段悲哀的记忆封印了起来并令其逃走，自己则单独留下来对抗追兵。而当六年后两人再度相遇时，达利斯却因记忆混乱而向自己的妻子举起了剑。当击败达利斯后，男子的神智也清醒了过来，两人一同回到了塞利尔村平静地生活在一起。

CV：天野由梨
年龄：24岁
身高：170cm
体重：54kg
战斗装备：剑

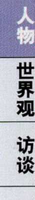


CV：速水奖
年龄：23岁
身高：181cm
体重：68kg
战斗装备：弓

伍德隆·凯尔宾

Woodrow Kelvin

凡达利亚王国的第一王子，在学术上有着相当深的造诣，同时也有着卓越的剑术以及达人级的弓箭水准，沉着冷静、深谋远虑的他几乎就像是为了要成为国王而存在的。虽然年纪并不大，但伍德隆的思想却相当老成，平时也不爱说话。在父亲被暗杀后，伍德隆年纪轻轻便成为了凡达利亚的国王，并手持祖传的守护者"伊肯迪诺斯"与斯坦等人一同踏上了拯救世界的旅途。





CV：渡边菜生子
年龄：14岁
身高：151cm
体重：39kg
战斗装备：弓

杰露西是传授伍德隆箭术的阿尔帕的孙女，她与祖父两人住在位于雪山的小屋中。对于年幼的杰露西而言，日复一日的平淡生活可以说是相当无聊，而伍德隆则成为了她心目中的白马王子，不过对方却只当她是一个小女孩而已。杰露西非常渴望早日长大以“女士”的身分站在伍德隆身旁，而经常从她嘴里蹦出的那些与其年龄不符的话语也经常让同伴大吃一惊。

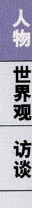
杰露西·托恩
Chelsea Tone

乔尼·希坦

Johnny Shiden

在初次见面时，几乎所有人都将自称为“苍天闪电”的乔尼视为一个普通的吟游诗人，但他其实是群岛之国水上城公国希坦区领主的三子。以前，他与好友——莫里乌区的领主福特都爱上了与两人青梅竹马的女子艾蕾诺雅，最后艾蕾诺雅选择了福特，而乔尼则默默地向好友寄予了祝福。但不久之后，在王位之争中，乔尼的父亲死在了迪贝利斯的手中，而艾蕾诺雅也因伤心过度而死。国恨家仇集于一身的乔尼化身为吟游诗人开始游历世界，一直在寻找复辟及复仇的机会。

CV：山寺宏一
年龄：26岁
身高：174cm
体重：61kg
战斗装备：乐器



里昂·马格那斯

Lion Magnus

CV：绿川光
年龄：16岁
身高：159cm
体重：48kg
战斗装备：剑

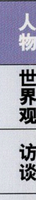


艾米利奥·凯特雷特，这个不为人知的名字才是里昂的本名，他与姐姐一样，用的是母亲的姓氏。从出生时开始，他便被安排好了一切，就像被米克多岚用丝线操纵的木偶一般。他从来就不喜欢里昂这个名字，而其持有的守护者“夏露狄耶”在私下中也一直称呼他为艾米利奥少爷。虽然只有16岁，但剑术高强、冷静沉着的里昂已经成为了七将军之一。他不喜欢自己所做的一切，但为了保护被父亲当作人质的心爱女子玛丽安，他情愿献出自己的名誉、尊严，甚至是生命。虽然表面上看起来很酷，但里昂的内心其实非常寂寞，他羡慕露蒂与斯坦那种生活，但由于命运的束缚却只能成为他们的对手。

在地下水道处，为了不让玛丽安受到伤害，里昂挡在了昔日的同伴面前，最终失去了生命。不过对于他而言，这并不意味着结束……

史特雷兰兹大神殿的神宫，一直在进行与古代文明有关的研究。由于从小在神殿长大的缘故，温柔善良的她对别人所说的一切都深信不疑。她非常敬重对自己有恩的大祭司，但却不得不与被控制的对方进行战斗。在与斯坦等人的旅行中，身为守护者"克雷门提"主人的她也渐渐成长了起来。虽然她对斯坦有着爱慕之情，但却一直把这种感情深深埋藏在心里，只是在心底默默地祝福走在一起的斯坦与露蒂。

CV：井上喜久子
年龄：19岁
身高：162cm
体重：45kg
战斗装备：杖



ツインボム

トラクタービーム

菲莉娅·菲莉丝 *Philia philis*



麦迪·敲钟汉

Mighty Kongman

君临诺伊舒达特斗技场的王者，几乎在整个菲兹卡鲁特大陆上都能够听到有关他的传闻。大概是因为只知道习武的缘故，麦迪的脾气非常粗暴，而他的破坏力之强也令人胆寒。对于自己全身那结实的肌肉，麦迪一直引以为傲，并对那些使用武器的人都不屑一顾。他一生中只败北过一次，而战胜他的人，便是斯坦·艾露隆。之后，麦迪加入了斯坦的队伍，而在旅行途中，他似乎迷上了纯洁的菲莉娅，不过可惜的是，他的努力并没有取得任何进展……

CV：	玄田哲章
年龄：	39 岁
身高：	190cm
体重：	100kg
战斗装备：	拳套



“剑与透镜的世界” 全貌

World of Destiny【1】

Overview 世界概要

故事就发生在这块由五个地区组成的世界里。自从太古大战——天地战争之后，人们的日常生活、文化水准都与地球的中世纪末期处于同等程度，不过技术体系比起地球来有着很大差别。

现在各地由君主制国家进行着统治，世界局势表面上趋于稳定，不过问题依然存在。由于天地战争时势力关系等原因，各地之间还存在着感情上的对立，贫富也有着较大差距。



←各国都对国境领土的毫厘差距看得极重，这也导致国家之间的关系比较微妙。

History 历史——彗星冲撞与天地战争

1000年前，一颗由特殊物质构成的彗星撞击到了这个星球上。冲击产生的粉尘遮断了阳光，导致世界迎来了冰河期，人类也面临着灭绝的危机。不过，人类却从彗星残留物上发现了超级能量源——透镜。他们利用透镜的力量建造了可以飘浮在阳光所能照耀之处的空中都市，而移居到这座空中都市戴伊克诺夫特上的人都是原本的特权阶层。他们自称为天上人，开始对地上的人们进行支配和镇压，那种暴政使得地上人愤然揭竿而起，于是，地上世界与空中都市间的“天地战争”就此开始。

战争初期，天上军依靠地利以及技术优势占据了绝对上风，但原贝尔格兰特开发组逃亡至地上军却使得战局发生了天翻地覆的变化。依靠最新开发出的武器——守护者的威力，地上人奇迹般地取得了最终的胜利。他们将空中都市和超兵器都封印在了海底，以避免历史惨剧的再度重演。而使用透镜的那些尖端技术也被遗忘在了历史的长河中……

- 彗星冲撞·冰河期到来
- 透镜的发明·空中都市计划
- 空中都市完成
- 天上人开始对地上进行支配
- 天地战争爆发
- 地上军获胜
- 封印空中都市和超兵器
- 透镜技术衰退
- 斯坦等人所在的时代









Keyword

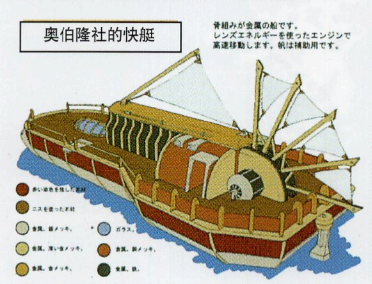
关键词——《宿命传说》世界的重要元素

◆透镜

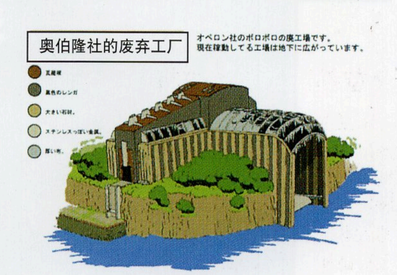
《宿命传说》世界一切技术的核心就是透镜能量，而这种超能量的来源就是结晶体——透镜。透镜是以彗星上的某物质为原材料用特殊方法精制碾磨制成的，共分为6cm、1m、6m三种等级，体积越大的透镜含有的能量也就越大。古代的超级兵器和空中都市等等都是以透镜为动力的，但到了现代，透镜的精制技术业已失传，而从透镜中导出能量的方法则在天地战争之后就被封印起来了。近年来，奥伯隆公司逐渐再度研发出了透镜技术，成为世人瞩目的焦点。透镜的另一能力是可以令生物变得强大而凶暴，存在于这个世界上的怪物都是吞入透镜的野生动物，或是在天地战争期间以晶术改造后的生物兵器。

◆以透镜制品为武器扩充势力的奥伯隆公司

由于再度研发出了失传已久的透镜技术，奥伯隆公司现如今已经成为了世界知名的大企业。他们利用透镜技术大批量生产能给人们带来便利的生活用品，并因此获得了急速成长。世界大多数主要都市都开设有奥伯隆公司的支部，而由于他们以高价从民众手中收购透镜，因此许多人都开始狙击那些体内含有透镜的动物，并将这件事作为自己谋生的职业，也就是人们通称的“透镜猎人”。



↑利用透镜开发的高速船只，不只作为商品出售，还提供运输服务来赚取利益。



↑生产透镜制品的工厂，以家庭用品为中心，但同时也在开发其他用途的制品。

◆史特雷兰兹大神殿

在整个世界范围内，大部分人都信仰全知全能的女神亚坦摩尼，而史特雷兰兹神殿就是倡导人们信仰女神的教徒们建成的圣地。神殿成员共包括大司教、司教、大司祭、司祭、神官五种等级，其中许多人都是当代知名的贤者，广受世人的尊敬。神殿的总部设在塞伊喀鲁特，传闻全世界最大的透镜——神之眼就被安置在这里。各地对亚坦摩尼女神的信仰不尽相同，比如说一个地方会将狼视为女神的使者，而另一个地方说不定会将鸽子当作女神的使者。



↑除了设置在塞伊喀鲁特北部的总部外，在卡尔巴雷依斯的首都卡尔比欧拉也有一处大型神殿。

◆守护者

天地战争末期，从天上军阵营逃亡至地上的科学家们以超纯度透镜“UNIT”为核心，帮助地上军做出了这种局部战用兵器。守护者共有六把，最大的特征就是能让它们的使用者——被称为剑圣的那些人拥有使用高级战斗用晶术的能力。为了应对不同的局面，守护者的性能也会产生变化，可以被称为是个人携带型的最强兵器。不过守护者也有一个致命的缺点，那就是剑圣与守护者的核心必须达到精神同调，也就是只有特殊天赋的人才能使用这种武器。守护者最初的剑圣——被称为原初剑圣的那些人将自己的人格投射进了守护者的核心中，而他们的意志也自此与守护者同化了。



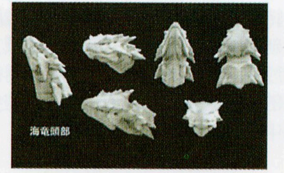
◆飞龙

游戏一开始的舞台就是在飞龙上，与守护者一样，研制飞龙的技术也已经失传了。飞龙是天地战争期间制作的半生物形态飞空机器，原材料是生体金属，动力源是透镜，全长超过100米。为了便于人类居住和运送货物，飞龙体内有着大量空间。操纵装置设置在头部，紧急逃生用仪器则在尾部。现如今确认还可以正常运作的飞龙只有一只，由塞伊喀鲁特王国进行管理。由于技术失传，飞龙已不可能再度研制出来，因此这只仅存的飞龙便被视为镇国之宝，只用来运输最重要的人和物资。

飞龙 虽然从外表上看飞龙像是生物，但其实它是用生体金属造出的人造生命体，是古代超技术的结晶。



海龙 在天地战争前，与飞龙在同一系统内造出的人造生命体，可以将其视为是海中的飞龙。



人物
世界观
访谈

“剑与透镜的世界”全貌

World of Destiny【2】 Nation 国家和都市



塞伊喀鲁特王国

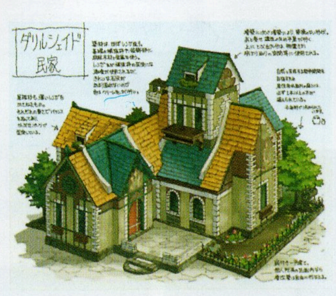
位于中央大陆北半部温带区的王权制国家。塞伊喀鲁特历史悠久，是一个政治和经济都非常安定的大国。史特雷兰兹神殿和奥伯隆公司都将总部设在了这里，而政府也与他们有着密切的联系。

◆开发者眼中各地的看点

哈梅兹村	小心鸟窝！（今井）
阿尔梅达村	漆黑之翼经常到访的村落（鸨田）
首都达利尔杰依特	充满诱惑的旅馆（泽田石）
克雷斯达之街	欢迎参观夜间的孤儿院（寺尾）

◆首都达利尔杰依特

全世界最大的城市之一。由于是大国首都，同时也是交通要道，从古至今达利尔杰依特都非常繁荣。随着近年来以透镜制造贩卖为主业的奥伯隆公司的兴起，达利尔杰依特也变得愈加繁华。由于直接受统治能力极强的塞伊喀鲁特政府管辖，因此当地的治安状况极佳。







◆哈梅兹村

坐落在达利尔杰依特西部的村子，虽说没有什么特别产业，只是个普普通通的小乡村，但多亏了华尔特的商业天才，村民的日子还算过得不错。







◆阿尔梅达村

坐落在前往史特雷兰兹神殿总部必经之路上的小村庄，主要产业为农业。前往神殿的巡礼者在进山前必定会经过这里，因此与他们的交易也就成了村子的重要收入来源。







◆克雷斯达之街

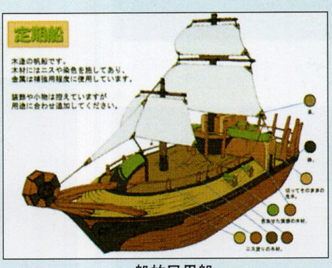
原本只是个农业小镇，但随着近年来颇具野心的镇长夫妇实施的一系列政策，使得克雷斯达急速发展起来，成为一个拥有恬淡幽静住宅区的中型都市。此外，在这里还有世界上罕见的孤儿院。



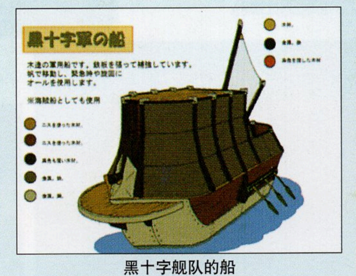


◆通常移动方式・船舶

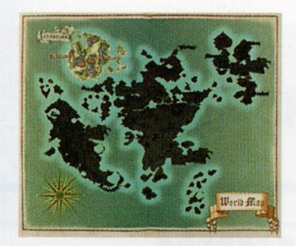
海洋在这个世界上占据着大片面积，许多大城市都坐落在不同的大陆上，因此，船舶就成为了进行长距离移动的最佳交通工具，在军事层面上也是海军的地位比较高。尤其是海洋国家水上城公国的黑十字舰队更是威名赫赫。



一般的民用船



黑十字舰队的船



卡尔巴雷依斯

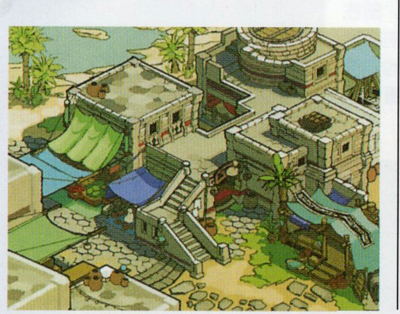
天地战争后，空中都市被沉入海底，败北的天上人则被流放到了北方大陆这片遍布火山沙漠的不毛之地。由此形成了王权衰弱的贫穷国家卡尔巴雷依斯。由于以上这些渊源，这里的国民经常受到其他国家民众的歧视，他们也对其他国家充满了恨意。

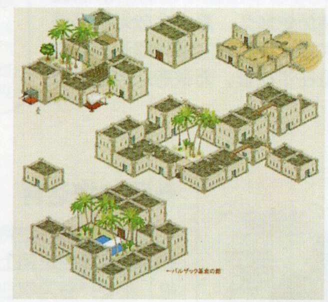
◆开发者眼中各地的看点

港町查利克	欢迎一见君～（日出）
首都卡尔比欧拉	纸醉金迷……（牧野）
香格兰德	就是个垃圾厂（佐藤）

◆首都卡尔比欧拉

卡尔比欧拉虽然是个大型都市，但与其他国家几乎没有经济交流。由于这里周围都是沙漠或火山，导致很难发展农业，根本与“富饶”二字无缘。在这里虽然也有史特雷兰兹神殿，但居民们大多不信亚坦摩尼神，而是有着自己独特的信仰。此外，这里的神殿原本就是为了监视天上人而建造的。





◆港町查利克

卡尔巴雷依斯惟一的港町，也是外来者最多的街镇。不过在查利克，对这些外国人抱有敌对态度的居民比首都卡尔比欧拉还多。几年前奥伯隆公司在这里成立了支部，并设立基金想要帮助卡尔巴雷依斯脱离贫困，但由于居民们大多采取不合作的态度，导致活动很难开展。

◆香格兰德

原本是天上人丢放废弃物的场所，卡尔巴雷依斯最贫穷的那部分人就居住在这里，利用那些远古时代的废弃物生活。这里恶臭扑鼻，环境异常恶劣，可以说是一个被绝望支配的地方。







菲兹喀鲁特

统治整个西大陆的商业国家，近年来由于奥伯隆公司的资金流入而获得了急速发展。不过，由于在经济上几乎完全依靠由奥伯隆公司主导的对塞伊喀鲁特贸易，因此也有人戏称菲兹喀鲁特就像是塞伊喀鲁特的属国一样。另外菲兹喀鲁特是比较罕见的民主主义国家，政府的治国态度比较温和。

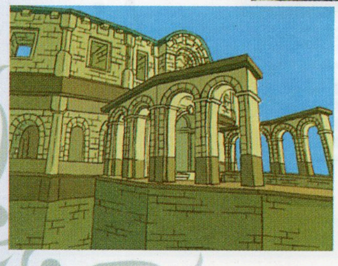
◆开发者眼中各地的看点

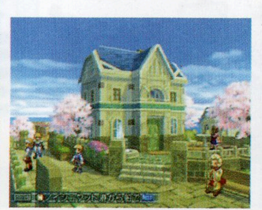
诺伊舒达特	跑吧！（堀田）
	冰激凌很好吃（善如寺）
利尼村	斯坦的家看起来就像个厕所（善如寺）

◆诺伊舒达特

菲兹喀鲁特的首都，最为著名的就是这里沿街的樱花和斗技场。由于奥伯隆公司的影响，这里的经济得以飞速增长，人口也是与日俱增。不过，这也导致了贫富差距不断扩大以及新旧居民对立等社会问题的出现。







◆利尼村

利尼村坐落在大陆北侧，是一个自给自足的小农村，也是本作主角斯坦的故乡。利尼村虽然与外界的交流很少但并不封闭，这里的居民大多都很友善，对人非常亲切。



水上城公国

由许多岛屿组成的联合国家，以前曾是塞伊喀鲁特的一个领地。由于实行了闭关锁国的政策，导致现在的水上城公国已经有了独特的文化。这里由三个领主进行分割统治，统率全体人民的国王历代都是由三家商议选出来的，现任国王是多凯家的迪贝利斯。

◆开发者眼中各地的看点

希坦区	请感受这里的和风气息吧（马场）。
莫里乌区	累了就在这里休息吧（高木）
多凯区	一片绿色，感觉真不错（佐藤）

◆希坦区



希坦家治理的东岛都市，与其他水上城公国领地一样有着和风型的文化气息。在希坦随处可见以金边装饰、设计独特而华丽的建筑。希坦的现任领主是阿尔兹·希坦。本来他才应该是出任当今国王的人，但由于野心家迪贝利斯的阻挠最终没能即位。





◆莫里乌区

由莫里乌家族统治的西岛都市。虽然曾经受到迪贝利斯的攻击而一度被并入多凯区，但在前领主儿子菲特·莫里乌的努力下得到复兴。因为这是一个遍布如蛛网般狭窄水道的水运都市，因此小船是出行必不可少的交通工具。拥有号称世界最强的海军——黑十字舰队。

◆多凯区

迪贝利斯·多凯治理的南岛中心都市，城中河流密布，有许多地方不依靠船只的话根本无法通行。在河流上都设置有水门，以防止水流侵入都市中枢。迪贝利斯在此地实行的是独裁统治，他一直想要以武力统一水上城公国，不过国民们并不支持他。



负责绘制地图的泽田石亚纪口中焕然一新的《TOD》世界的魅力

●关于地图CG和世界观

这次的地图基本上都是以PS版的图象为蓝本。但当时由于机能的限制使画面有些单调，因此为了让新作显得更有设计感，我们加入了许多《宿命传说2》（以下简称《TOD2》）中的图形要素，或者是一股脑完全重新制作。让地图的层次更鲜明，内容更丰富。

在世界观部分我们坚持的原则是让PS版的世界“复活”。图象上希望做出让人一眼看去就觉得非常新鲜，同时让玩过PS版的人看到这样的画面又会感到很怀念这种感觉。

●《TOD》的世界观有什么魅力呢?

透过主人公斯坦的视角，我们跟随他的旅程一步一步直观地认识这个世界。我想这就是魅力所在。虽然世界各地的特色、文化、思考方式都不同，但作为一种体验，这些东西都以易于理解的形式出现在玩家面前。这些体验伴随着时而舒缓，时而紧张的心情能带给玩家完全不同的享受。就像是和斯坦在一起冒险一样，渐渐发现这个世界的魅力。

●地图CG的魅力又是什么呢?

“看不出是3D构图的3D画面”是我们这次挑战的目标。既要保持系列所特有的轻柔触感，又要以新的表现形式将“图画”放到3D的空间中。虽然这是一项很繁琐的工作，花费了制作人员很多的精力，但只要玩家们对这种2D角色和3D场景的自然融合感到满意，那么我们的努力就算没有白费。

●各种各样的国家中有什么看点呢?

到处都是看点啊。实际玩到的时候一定会感到非常高兴。值得一提的是我们准备了很多有趣的事件，希望大家能细心搜索一些隐藏的道路。说不定在意想不到的地方会有意想不到的事件发生哦。

凡达利亚王国

这个王权国家位于中央大陆南部，统治着被积雪覆盖的寒冷地带。虽说气候恶劣，但或许是因为凯尔宾王家优秀的国王辈出，因此其国力并不逊于塞伊喀鲁特。不过，凡达利亚国内的政治形势也不是坚如磐石，同样有反王权派和地区分裂势力存在。

◆开发者眼中各地的看点

国境之城杰诺斯：旅馆虽然是在北边，但为什么店员会从西边……（河本）
首都海德堡：老家是雪国。（堀田）
赛利尔：有玛丽山地，请过去看看。（鸨田）
港町斯诺夫利亚：请一定要去参加温泉事件！（牧野）

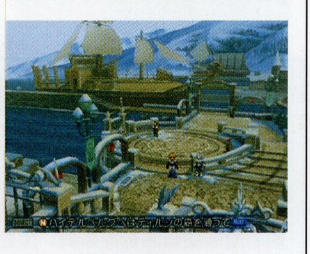
◆国境之城杰诺斯

与塞伊喀鲁特接壤的边境城市。由于现在凡达利亚和塞伊喀鲁特关系很好，所以目前由两个国家共同管理。城市不大，但因为是交通要地，所以街上总是挤满了商人和透镜猎人之类的旅行者。顺带一提，出入境需要通行证。









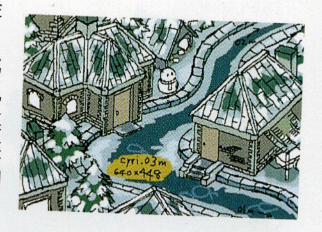


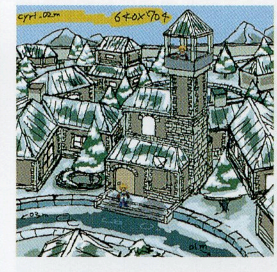
◆港町斯诺夫利亚

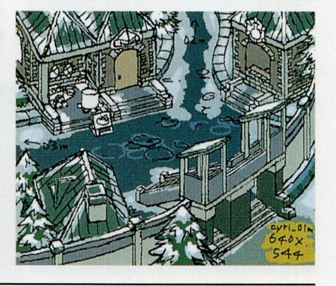
位于首都海德堡东南突出的半岛尖上，是凡达利亚海域的大门。由于有很多人乘船从这里出入，所以城里旅馆的华丽程度跟城市规模完全不相称。另外出名的温泉也吸引了不少游客。

◆赛利尔

凡达利亚南部最大的城市，企图脱离王国的独立运动时有爆发，这一点让政府相当头疼。2年前武士达利斯作为领袖发起了打着“凡达利亚民主化运动”旗号的大规模独立运动，并且最后发展到了武装起义的程度，但最终还是被当时的国王伊扎克派兵镇压。

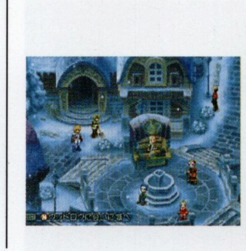


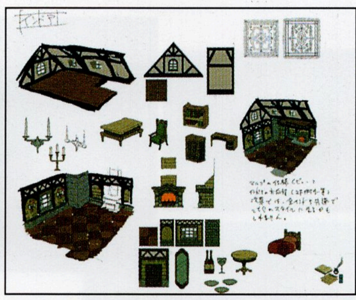




◆首都海德堡

世界上最大的城市之一。与赛利尔相反，居民中有一多半都是王家的支持者。与其他大都市不同，贩卖透镜制品的奥伯隆公司在这里几乎没有影响力，市民们都保持着传统的生活方式，因此城市显得有些古香古色。而厚重的王城更加深了这一印象。

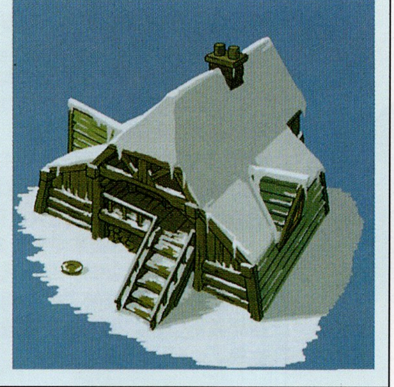


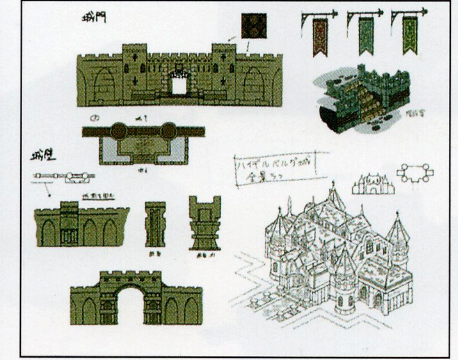


◆托因山的山中小屋

阿尔帕和杰露西生活的小木屋位于绵延在塞伊喀鲁特边境的山脉深处，极少有人会来这里。







“剑与透镜的世界” 全貌

World of Destiny【3】

Manner 各国的风俗

先从NPC的设定图来给大家解读各国风俗。菲兹喀鲁特和凡达利亚虽然没有单独的设定图，但两国的风貌和塞伊喀鲁特相比没有很大区别，特别是菲兹喀鲁特的服饰和建筑样式和塞伊喀鲁特完全一样。也就是说这个世界基本上分成作为中央大陆中心的塞伊喀鲁特文化圈，在严酷环境下与塞伊喀鲁特等国对抗的卡尔巴雷依斯文化圈以及闭关自守的水上城公国文化圈三大区域。与地球不同，就算文化圈不一样，但流通的货币和使用的语言都是相同的，这或许是因为在天地战争之前世界曾是一个统一整体的缘故吧。



◆卡尔巴雷依斯

居住着天上人子孙的卡尔巴雷依斯不论建筑物还是服装都带有中东和印度的风格。这样设计是因为他们自天地战争之后就一直生活在酷热的沙漠地带，所以似乎没必要非要继承天上的文化。

◆菲兹喀鲁特和凡达利亚

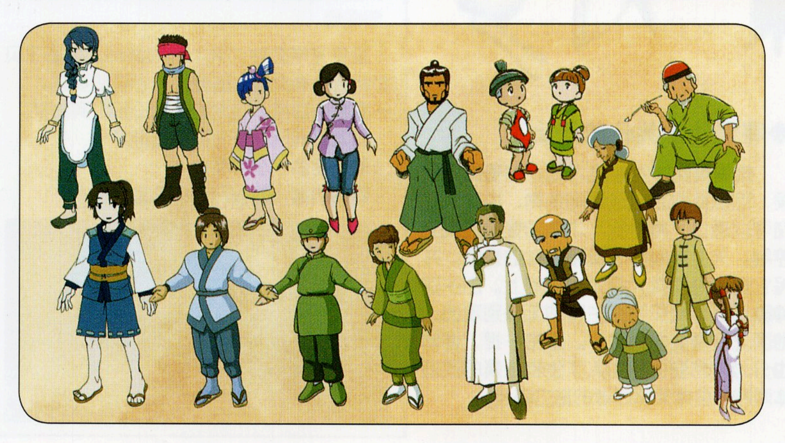
菲兹喀鲁特的文化风格和塞伊喀鲁特基本没有区别。但或许因为它是一个新兴的商业国家，所以近代化程度比塞伊喀鲁特还要高，有很多人都穿西装。而凡达利亚虽然同属一个文化圈，但由于终年积雪的寒冷气候跟塞伊喀鲁特大相径庭，因此在建筑式样等方面多少能看出些区别。顺带一提，位于塞伊喀鲁特和凡达利亚交界处，由两国共同管辖的杰诺斯在文化方面完全属于凡达利亚风格。

◆塞伊喀鲁特

大国塞伊喀鲁特正在流行西洋文化。虽然是王权国家却有着自由的国风。特别是在城市里，服装的多样化程度很有近代风格。有的女孩甚至戴着猫耳。

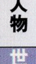






◆水上城公国

虽然曾经在塞伊喀鲁特的境内，但国家的整体风格却是制作人将真实的亚洲文化综合之后创造的一种新文化。公国内部的建筑样式也根据地区的不同而有所区别。



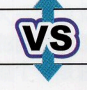
The Skyward War 天地战争

距斯坦生活的时代约1000年前，发生过一场被称为“天地战争”的大战。以下内容都是本作世界观中最重要的部分。参与战争的双方特征如右下图所示有着鲜明的区别。两军的决战武器——无差别地壳破碎兵器“贝尔格兰特”和局部战兵器“守护者”似乎也能够表现出二者所属阵营的个性。

天上军

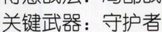
政体：君主独裁制
组织：天上王独裁
得意战法：大规模破坏、歼灭
关键武器：贝尔格兰特





地上军

政体：民主制
组织：人才济济
得意战法：局部战，游击战
关键武器：守护者



↑天地战争在游戏里的时代已经成为了传说，许多人都不认为这场战争真的曾经发生过。

PHASE1 开战

由于不满那些移居到汇集了尖端科技的空中都市去的移民，当时地上的居民进行了武装起义，这就是天地战争的开端。原本就是些特权阶级和富人的移民称自己为“天上人”，并且不断强调选民思想，以自称“天上王”的首领为中心对地上居民实行高压支配政策。对此忍无可忍的人民最终发动了大规模的起义，致使整个国家都陷入战乱之中。虽然地上居民的人口较多，但由于天上军拥有精良的装备以及能够从空中攻击的优势，再加上无差别地壳破碎兵器“贝尔格兰特”，使得战局呈现一边倒的态势。开战不久地上军的主力部队和透镜兵器就损失了大半，不得已只好使用原始的兵器进行游击战。虽然劣势很明显，但地上军仍然能坚持抗争，这也是因为军中有司令官梅里克琉斯·利特拉和军师卡雷鲁·贝理塞利欧斯这样优秀的人才。

◆天空世界的“外壳”

外殼横

外殻は地表から約1万m の位置から約500mの層に存在します。

500m

1万m

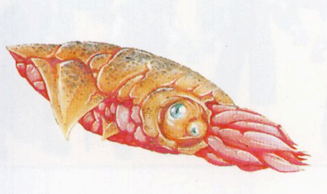
厚みは最大で約100mです。

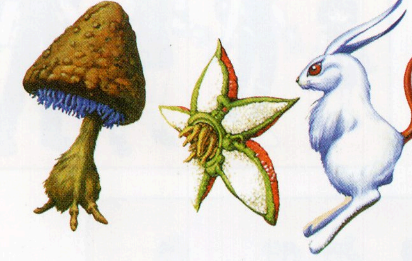
外殻上

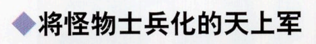
1000m

外殻に空いている穴は最大で約1000mです。

←天上的世界由首都戴伊克诺夫特，克兰乌迪斯，海尔雷奥斯，米克哈尔，修赛亚，洛戴昂，安斯祖恩，伊古纳西八个空中都市构成，而连接这些城市的外壳被称为「浮在空中的大地」。让这些空中都市得以漂浮起来的是当时还是新兴能源的透镜。







◆将怪物士兵化的天上军

透镜具有将生物强力化、凶暴化的效果，而以此种方法改造的生物，也就是怪物可以通过“神之眼”之类的强力透镜来控制。天上军制作了很多这样的怪物，并将它们作为士兵大量派遣到地上。由于这种破坏行为和贝尔格兰特的无差别攻击，地面上慢慢变得荒芜了。顺带一提，怪物也分为自然变化和加入了生物金属的改造体两种，总体来说后者的能力较强。

◆各天空都市的机能

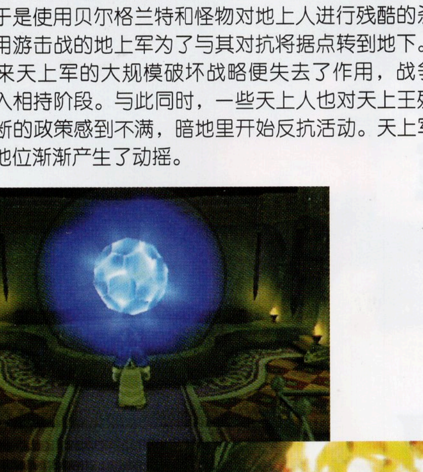
在天空都市中具备战略意义的有以下五个。配置在克兰乌迪斯的守护龙是为了护卫首都戴伊克诺夫特而制作出来的超大型怪物。

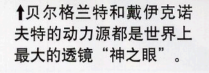
- **戴伊克诺夫特：**天上界的首都。配备了贝尔格兰特等兵器，就像是一个移动要塞。
- **克兰乌迪斯：**飞龙的管理设施。实验室。
- **海尔雷奥斯：**技术研究设施。
- **米克哈尔：**军事基地。
- **伊古纳西：**传送门的终点站。



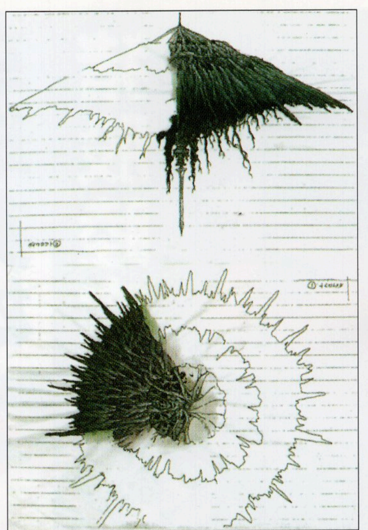
PHASE2 天上军的攻势

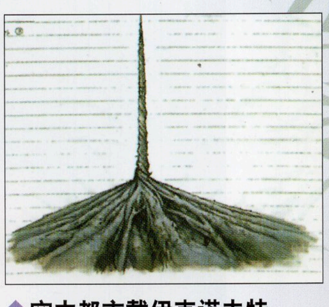
脑海中充斥着选民思想的天上王对地面的一切都无法容忍，于是使用贝尔格兰特和怪物对地上人进行残酷的杀戮。采用游击战的地上军为了与其对抗将据点转到地下。这样一来天上军的大规模破坏战略便失去了作用，战争开始进入相持阶段。与此同时，一些天上人也对天上王残忍、独断的政策感到不满，暗地里开始反抗活动。天上军的优势地位渐渐产生了动摇。





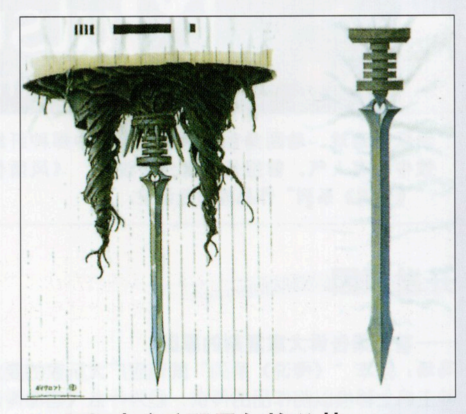
↑贝尔格兰特和戴伊克诺夫特的动力源都是世界上最大的透镜"神之眼"。





◆空中都市戴伊克诺夫特

天上王的王城，最大的空中都市。配备了以贝尔格兰特为中心展开的镜面屏障，那是能让所有攻击都无效化的能量吸收装置。整个城市就是一座令人恐惧的空中要塞。



◆地壳破碎兵器贝尔格兰特

位于戴伊克诺夫特的下部，是一座超强能量波的发射装置。外壳的材料是土和沙。是以能确定破坏地壳为目的制作出来的，拥有改变部分地形的破坏力。

PHASE3 地上军的逆转

由于厌恶天上王的所作所为，贝尔格兰特开发组带着超高纯度的透镜以及各种战术兵器的开发数据逃亡至地上军阵营，而从那一刻起，胶着的战局就开始了剧烈的动荡。地上军阵营的天才科学家哈洛路特·贝理塞利欧斯与贝尔格兰特开发组一同研制出了局部战用开发兵器——守护者，以狄穆罗斯为首的地上军精锐部队持着守护者突袭戴伊克诺夫特，目标直指天上王的首级，这是以个人能力与武器性能为赌注的一击逆转战略。奇袭出人意料地取得了成功，地上军取得了连他们都不敢想象的奇迹般的胜利。



◆局部战用兵器守护者

能发动强力晶术的战术兵器。一共生产了六把，其中贝理塞利欧斯使用的那把在打倒天上王之后便与使用者一同失踪了。

◆地上军司令部拉第斯罗

作为地上军的移动司令部，拉第斯罗具有飞行能力，是少数几个一直保存到战争结束的尖端设施之一。停战后，它和空中都市一起被沉入了海底。



➡如今映射在守护者中的，就是在天地战争时击败天上王的那些精锐战士的人格。

PHASE4 战后处理

地上军的首脑们担心今后会有野心家利用透镜这一超技术，因此将天空都市和大量超兵器都沉入海底封印了起来。而最危险的"神之眼"则让管理组织披上宗教的外衣，交由史特雷兰兹大神殿保管。这一方面是为了掩盖本来的目的，另一方面也是避免它受到外部伤害。为了以防万一，首脑们将守护者分散封印在世界各地，并派遣了管理人员加以保护。

各守护者的封印地

狄穆罗斯	菲兹喀鲁特（管理者不明·隐藏）
亚托怀特	塞伊喀鲁特（管理者不明·隐藏）
夏露狄耶	水上城公国·希坦领（希坦领主管理）
伊肯迪诺斯	凡达利亚（凯尔宾王家管理）
克雷门提	拉第斯罗（管理者不明·隐藏）



活跃的游戏、动画角色原画师。画风中那种纤细的触感在女性中很有人气。曾担任《重生传说》、《风雨传说》等多部“《传说》系列”作品的角色设定。	NBGI公司的导演。作为《宿命传说》的中心人物，和传说工作室的成员一起承担了大部分工作。代表作是《慢性死亡：尼娜·威廉姆斯》

开发原因

——首先请告诉大家复刻的原因。

马场：原本“《传说》系列”就有应广大玩家的要求在现有的各种主机上移植以前作品的传统，但为什么《宿命传说》（以下简称《宿命》）没有移植过呢。《宿命》中的许多角色都具有充满魅力的个性，也是一部在玩家中拥有众多支持者的作品。正是因为《宿命》有这种特性，所以我们在策划初期就认定不能只是单纯地移植，而是要做出一部能让玩家感到惊喜的游戏。因此我们将在制作PS版时由于机能限制而删除的部分重新加进游戏中，以制作完整的《宿命》为目标开始了我们的工作，也就是复刻。

——重制了相当多的内容啊。

马场：的确如此。虽然基本的系统保留了下来，但像对白等内容几乎全都重写了。对白的巧妙表达方法和细微差异在刻画人物时起了相当重要的作用。即使是不经意的一句话也会让玩家产生“这个人应该不会这样说吧”的想法，我们在开会时也为此下了很大工夫。毕竟是九年前的作品，玩家心中早已形成了相对固定的对角色和游戏世界观的看法，将这一切全都打破需要相当大的勇气。不过我们在制作过程中还是很注意角色的性格、地位和背景的。

——猪股老师能给我们说说为《宿命》做角色设定有什么直观的感受吗？

猪股：因为《宿命》是我本人非常喜欢的作品，所以能再画一次实在是太高兴了。由于是重制所以角色的形象都是固定的，虽然想做些小改变，但最后做出来就是这个样子了。

马场：猪股老师当初也以为只是做一个移植程度的插图吧，那个怎么样呢？

猪股：真的吗？那个好像用来做背景了。因为制作小组的人都是玩过PS版的玩家，所以制作这部作品时都是既兴奋又紧张。所以我也不由得感到“不能输给大家”，最后变得认真起来了。

马场：小组成员都是带着制作全新的《宿命》这一理念在参与工作，结果好像把猪股老师也感染了。（笑）

——游戏的内容一定很丰富吧。

马场：由于这次选择了复刻而不是单纯的移植，猪股老师也以重新制作的心态绘制了许多东西，所以制作小组的成员很期待猪股老师的新设定。经常会有“接下来要开始绘制角色原画了吧。麦迪在开场动画是不是显得太过悲伤了……”之类的对话。而且插图都是新做的，所以大家都以极高的积极性在做游戏。

关于这次的插图

——在绘制这一作的插图时有什么感受吗？

猪股：由于要尽量保留原来的风格，所以在开始绘制时似乎还有当时的气氛在感染我。可当我画出一个全新的形象时，就一下子明白了该怎么画。

——和PS版相比斯坦变得相当……

猪股：变得像大人了吧。（笑）虽然还有一些不尽如人意的地方，但觉得斯坦就是这个样子比较好。因为之前画过很多次斯坦的插图，都不知不觉地将他画成了大人的样子。所以这次重制时就干脆由着自己的性子把他画得成熟了一点儿。

——里昂的表情有变化吗？

猪股：在里昂身上花了不少心思啊。有一部分是角色独自行走的设计。由于这个角色有很多强烈支持的玩家，所以更加不能辜负他们的期待。这次的设定和以前比起来究竟有什么区别，哪里好哪里不好，对这些我们考虑了很多。

马场：比如眼睛就重复画了好多次吧。

猪股：现在的里昂是在最初设计的基础上经过很多次修改才最终

确定下来的。在玩家心目中里昂的形象也随着时间的流逝而变得多种多样起来，让我们不知侧重哪一边才好。虽然原画的氛围改变了，但为了把握角色的精神精髓平衡，我们做了多次的修正。

马场：我原本以为玛丽不会有什么变化。但结果她变成了更强大、更充满成熟女性魅力的样子。

猪股：在刻画玛丽这个角色时比前作更注重在爱情这方面的刻画。一开始进行游戏时只看到她丈夫死去的版本，并不知道还有丈夫生还的版本，一般人或许会觉得她很可怜，但过一段时间就会得知她丈夫其实还活着。这方面对塑造人物有一定影响。

——这次除了角色设定以外为结尾场景画了插画吗？

马场：老师在繁忙的日程安排中抽空专门绘制了20张结局插画。看到这段采访的玩家中或许有人已经看到结尾动画了，在动画中使用的插图全是猪股老师的手彩（注1）作品。真是太麻烦老师了，其中的辛苦一言难尽。已经找不到话来感谢老师了。（笑）真是谢谢您。

注1：手工上色的彩画技法。猪股睦实老师经常使用手工画具以独特的色彩编排来制作海报。

猪股：像那么紧密的日程安排已经很久没遇到过了。（笑）

马场：听说就连打电话的时候都在吸氧。（笑）

猪股：那时真想睡觉啊。就算喝了提神的饮料还是有些睡意。（笑）这个时候就一边吸氧一边谈话。即便如此还是想睡觉。

马场：我每周和老师见面时都会担心“是不是日程安排得太紧了”，“眼睛都红了”之类的事。尽管如此，为了能早日把游戏送到玩家手上，大家还是像着了魔一样尽全力在制作游戏，只顾着拜托老师画画。而老师每周都能拿出三、四张插图，真是了不起啊。

猪股：我以前就画得很快啊。虽说像这样的日程安排算是比较普通的，但最近画画的速度已经变慢了。可能是因为睡眠时间变长了吧。最初觉得画个大概的草图就是胜利，但后来发现不好好画不行，结果把自己弄得很累。等画完时发现天都已经亮了。

马场：这次的工作就算在公司内部也是带传奇性质的。猪股老师在一个月之内绘制了数量这么大的手彩图，这是历代“《传说》系列”作品制作过程中没有遇到的，简直就像在做梦一样。

猪股：岗本先生(注2)也对我说：“你只要肯认真干的话不是挺厉害的嘛。”

注2：NBGI公司的制作人岗本进一郎是马场英雄的直属上司，在本作中也作为制作人协调指挥。代表作有“《异度传说》系列”。

马场：我被说成是“打着为了玩家的旗号欺负猪股老师”。其实我是为了不辜负玩家的期待在拼命工作啊，一点儿也没有欺负老师的意思。（笑）

猪股：哈哈哈哈。没有，我也被改造成个勤奋的人了。（笑）

马场：老师到底怎么想的我可不知道。（笑）



——听到这样的话，猪股老师是怎么想的呢？

猪股：算是受到极大的鼓励吧。托他的福我自己也变得积极起来了。虽然工作很多，但都是为了玩家能早日拿到游戏。因为这是我自己也相当喜欢的游戏，能够看到它的完整形态感觉真是不错，即使再怎么累也觉得值了。

结尾部分

——结尾使用的插图结构都是马场先生安排的吗？

马场：是的。但无论是角色的组合还是游戏中场景的设定都能感受到猪股老师心中的热情。

——氛围上果然和平常不一样啊。

马场：“《传说》系列”一般都是由Production I.G来制作结尾动画，采用猪股老师的插画来构成结尾部分还是系列的第一次。正因为如此，一定能给看到结局的玩家带去非同一般的感动。这次的复刻版《宿命》游戏过程中并没有交代与《宿命传说2》的关联，只在最后一张插图中画有斯坦和露蒂快要结束旅程的样子。

猪股：这样就能看得更清楚了。

马场：不只是看得更清楚，而且更容易理解。我们小组也正是因为有了老师的画作才能充满自信地将作品拿给玩家检验。

猪股：经过整理的曲调也令人感觉那么舒畅。

马场：实际上我也被音乐震撼了。看见画面时说实话，激动得连鸡皮疙瘩都起了。感觉真好啊。我一意孤行坚持的结尾方式最后由老师帮忙实现，真是太感谢了。

猪股：看到画面时连我自己都感觉“怎么做出了这么好的东西”。

——有没有想在这20幅插画里加入一些凭空想像的场景？

猪股：我原本想画一幅露蒂和里昂追打嬉戏的插图。

马场：玩家们可能会受不了这种场景吧。

猪股：会受不了吗？（笑）不过那个时候里昂已经不在了吧。

马场：的确，持虚无主义又冷酷的里昂是不会出现在这里的。我安排四名男性（斯坦、伍德隆、乔尼、麦迪）所构成的插画本来就没有里昂。但在所有故事都结束的最后加入这么一幅图的话老是感觉有些奇怪。

辛苦和失败

——请给我们讲讲在制作过程中的辛苦和失败。

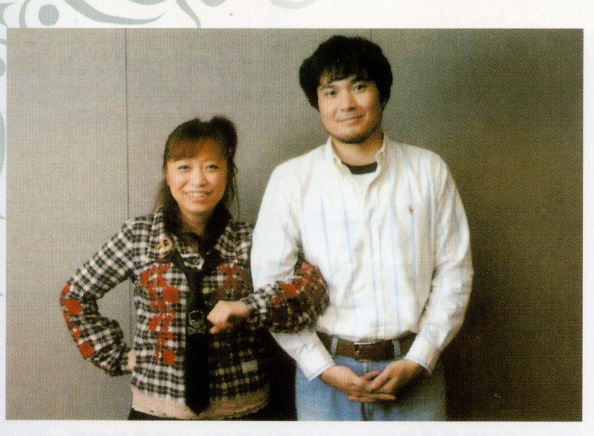
猪股：因为要以数码形式绘制插画，所以必须要用到手写板。而这个东西又被我家的傻猫给咬坏了，差点儿把我给急死。

——手写板被咬了？

猪股：它就是这么过分啊。一忙起来就顾不上照顾它。不陪它玩的话它又要生气。我都累得不行了，稍稍躺了一会儿之后准备再工作时发现手写板怎么没反应了。我一边想着“为什么呢？为什么呢？”一边开始检查，发现是电源没接上。然后我找到接头，

猪股老师的一周作息图





发现已经被咬坏了。

马场： 真的发生过好多次。有几次打电话去跟老师催稿时老师会说“请等一下”。具体问她什么事，得到的回答是“接口被咬断了”。听上去挺吓人的。

猪股： 因为我用的是比较老的系统，所以周边设备在附近都买不到。只能到秋叶原的二手店去买。有时甚至要准备四个键盘。

马场： 另外，插画本身也是很费劲的。因为要绘制海报用的插画，那可是相当大啊。

——到底有多大呢？

猪股： B2大小，纸张中最大的也就是B2纸了。

马场： 最后的完成品当然希望所有角色都包含其中，但在草稿阶段我发现没有乔尼，就跟老师说了“没有乔尼啊”。老师这才把他加进去。（笑）

猪股： 真的？好像有这么一回事。因为已经挤得没地方了，所以权衡了一下，最后把麦迪稍微缩小了一些。一边抱怨“麦迪，你也太壮了吧”一边勉勉强强地把乔尼加了进去。

马场： 还有一件只有到了现在这个时候才能说出来的事。夏露狄耶好像刺进了神之眼里……

猪股： 原来夏露狄耶不能刺进去啊。经你这么一说好像的确不太合适。

马场： 这幅插图直到截稿前都在老师的家里催稿。上色一结束马上就拿来检查，当时就发现了这个错误……或许玩家中会有人把守护者和神之眼当成一个象征来看待也说不定。

猪股： 一定和《宿命传说2》有关系吧。

马场： 的确如此。看到这幅海报的玩家中说不定有人会猜想难道里昂可以活下来？这个猜测的部分就交给读者去办吧。（笑）

最后的话

——最后请说一句总结的话。

马场： 托各位玩家的福，在前年（2005年）我们迎来了“《传说》系列”十周年的纪念，在接下来的十年里这个系列的主题是“飞翔”。这次的《宿命》虽然只是一个复刻版，但却是以“《传说》系列”展翅高飞的第一步为目标而开发的。

猪股： 十年了。因为在这十年里我总是做着一样的事，所以没发觉时间过得这么快。虽然是重制，但这次的设定我做得很开心，也完成得很好，希望各位玩家能从这个游戏中得到乐趣。

马场： 这是竭尽制作小组每一个人的全力制作出来的作品，玩过PS版《宿命》的玩家自不必说，就算没玩过的也能从这次的作品中得到极大的乐趣。我们小组花了很大心思，一定能让各位体会到《宿命》的可爱之处。也希望大家能继续关注“《传说》系列”今后的其他作品，拜托大家了。

创造《宿命传说》的男人们

Men who created 'Destiny'



（由左至右依次为木贺大介、泽田石靖之、石冢和也、有动龙郎、石泽龙一）

木贺 大介

曾参加作品： 初次参加
喜欢的角色： 麦迪
自己的称号： 暴走机关车

石冢 和也

曾参加作品：《宿命传说》PS版，《宿命传说2》，《重生传说》
喜欢的角色： 守护者小队
自己的称号： 自动男管家

有动 龙郎

曾参加作品：《宿命传说》PS版，《宿命传说2》，《重生传说》
喜欢的角色： 伍德隆
自己的称号： 战斗中级者

泽田石 靖之

曾参加作品：《幻想传说》（包括PS版），《宿命传说》PS版，《永恒传说》，《宿命传说2》，《重生传说》
喜欢的角色： 麦迪
自己的称号： 随缘的有力者

石泽 龙一

曾参加作品：《幻想传说》PS版，《宿命传说》PS版，《宿命传说2》，《重生传说》
喜欢的角色： 麦迪和莉莉丝
自己的称号： 喜欢妹妹的中年人

开发经过

——是从什么时候开始开发的呢？

石冢：《重生传说》完成后就开始了，大约是2004年底，2005年初的时候。

——大家是以什么样的形式开始制作的呢？

石冢： 公司内大约有五十人参加，另外加上从外面调来的美工总共接近一百人。

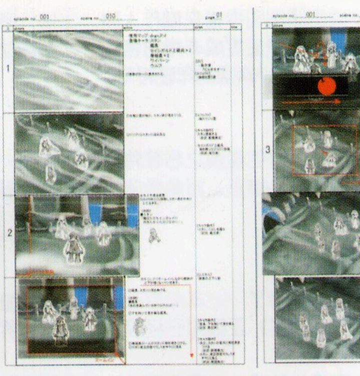
——为了开发本作集结了约一百人啊。对于复刻以前的作品这一点各位有什么看法吗？

石冢： 原作有它好的部分，也有一些不能不改进的地方。因为是自己制作的作品，所以一定要端正态度。不过说老实话，我不喜欢复刻。（笑）

石泽： 我是带着将最新的系统完整地移植到原本喜欢的游戏上会有什么效果这种想法参与制作的。

有动： 能参加战斗的角色总共有十名，真是庞大的阵容啊。制作时间只有不到一年半，当初觉得时间挺紧的。不过还好最后总算做出了大家都可以接受的作品。

泽田石： 制作PS版《宿命传说》时我也是小组的一员，但只负责了一小部分的内容。而这次我负责的是整个美工部分，能再次参与制作实在是很高兴。不过这次世界地图的数量大幅增加、还有被外壳包裹着的黑暗街道等场景，工作量相当大。



↑引起争议的飞龙分镜草图。除了斯坦、飞龙舰长、飞行的苹果之外，连风的声音、小鸟的鸣叫等细节部分都考虑到了。在游戏中只是几秒钟的事件却进行了许多次商讨才最终确定下来。

木贺：我是第一次参与"《传说》系列"的制作，最先接触的是PS版的《宿命传说》。因为毕竟是有些年头的游戏了，我一边考量着该怎么在PS2上表现它一边开始工作。

石冢：由于是以前发售过的作品，因此我们认真考虑过"改变到何种程度比较好"这样的问题。比如仔细推敲角色的台词，不会出现不符合角色特质的对话。

石泽：其中一些角色在玩家中有极高的人气，所以我们对玩家能不能接受这些改变相当在意。

有动：有些我们认为是缺点的地方但在玩家看来反而是优点，对这类有争议的内容我们争取做到既能照顾老玩家的感受又要能吸引新的玩家。

泽田石：从工作的立场上看必须把全部要素都串联起来，这样一来就大大增加了工作量。另外由于有续作《宿命传说2》的存在，因此大家围绕究竟怎样才能在画面表现上取得一个平衡点这方面提出过许多意见，进行了多次讨论。

——在制作组中喜欢PS版《宿命传说》的人多吗?

石冢：各种各样的都有。有些人甚至是玩了PS版的一代之后才想要进入NAMCO的。

泽田石：讨论飞行龙那场事件（见上图）的会议本来以为一下子就可以结束，没想到提出的建议之多完全出乎我们的意料。我们这才发现小组中有好些成员对PS版《宿命传说》的感情相当深。也由此决定不能只是做出个半调子的东西来糊弄玩家。

系统和战斗

——这次的复刻加入了许多新的系统，能告诉我们大家坚持的制作理念是什么吗?

石冢：首先是想改变PS版那种毫无道理的系统。比如说希望可以装备其他的守护者，可如果能装备其他的武器又显得有些混乱，没有《宿命传说》应有的样子。关于战斗的细节方面，我们有许多考量。

——具体有哪些变化呢?

有动：首先改进的是料理系统。食材得一个一个拿取这一点显得很麻烦，我们把这个系统简化了。另外在战斗部分有些人喜欢一直连按一个键，而有些人则讨厌这样。为了取得这之间的平衡我们讨论了很多次。

——新加入了技能连携和空中发动特技的新系统呢。

有动：伍德隆在战斗中总是第一个行动，他的"断空剑"和"阳炎"的连续技真是帅呆了。由此我们想到了做出特技与特技之间、以及在空中的连续技。原本打算只让几个角色或是限定几种特技之间可以连携，但后来想到让所有特技都能连携的话肯定更加有趣，所以就把这个加入到了基本系统里。

——爽快感一定相当强吧。那么"Definite Strike战记"系统方面怎样呢?

有动：这个部分我们是以数量众多，但操作简单，而且延伸复杂为目标的。另外这个系统也是想让玩家们能自由地组合不同特技，从中得到不一样的乐趣。

——另外情绪卡片和Face Chat这个部分是以怎样的理念制作的呢?

石冢：在《宿命传说2》和《重生传说》中都给角色制作了很大的插图，因为想做出不一样的东西，所以经过很多讨论之后采用了泽田石的提案。

泽田石：这一作的人物很多，所以我首先考虑的是怎样才能漂亮地把人物安排在一起。因为不想采用《宿命传说2》的形式，所以最后决定用卡片来表现。虽然只是卡片，但通过它的动作和背景也能表现出角色的感情来。

——的确改变了很多啊。在画面表现上花了不少工夫吧?

石冢：有一个同事很喜欢闲聊，他一边不断犯错一边高兴地制作着。因为很喜欢这些东西，所以做出的成果也很有趣。也就谈不上什么辛苦不辛苦了。

——卡片那自然诙谐的动作还真有趣啊。

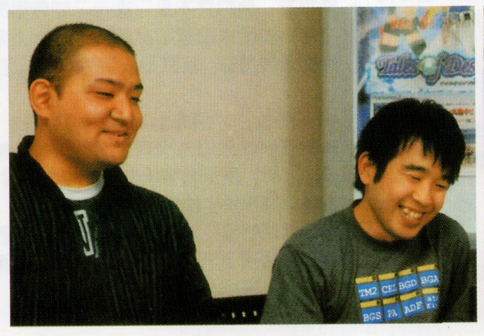
石冢：做出基础系统的石泽下了不少工夫。为了表现各种效果，让他的工作增加了不少难度。

石泽：的确如此。虽说全部都是2D图象，但仍然希望做出让卡片倒下去之类的有趣效果。

泽田石：我也觉得这样不错。（笑）

石泽：那种效果一看就是3D的，但实际上只是模拟的3D效果，让卡片做出翻转等动作。

里昂如果不死在那个地方那他就不是里昂了





在既成的世界里加入新的内容是需要勇气的。

剧本和角色方面

——里昂这个角色在玩家中拥有极高的人气，有没有让他生还的剧本呢？

石冢：嗯……很遗憾，没有。要问为什么的话，里昂如果不死在那个地方那他就不是里昂了。虽然我们能理解玩家希望看到他一直作为伙伴和斯坦并肩作战的情绪，但这样一来就会使角色的本质产生动摇。因此在这一点上我们是不会让步的。

有动：在战斗方面由于装备系统的修正，可以尽情地使用里昂来作战了。

木贺：里昂在支线剧情中的温泉事件中可以得到像“天空中的守护者”、“转世的守护剑士”之类含义深刻的称号。虽说在最后他仍然会离开……

石冢：实际上即使在小组内部里昂的人气也很高。比如说电视广告，我们本来制作的是“斯坦和露蒂篇”，可最后又加入了“里昂篇”。因此，虽然很不情愿，可为了能和《宿命传说2》联系上，我们只能让里昂在那个地点退场。

——是出于什么考虑要改变玛丽和麦迪的加入时机呢？

石冢：因为有人提出能参加战斗的同伴要尽早加入，所以我们去除了影响玛丽加入的达利斯部分剧情（PS版《宿命传说》中根据选择的不同会发生达利斯是否死亡的剧情，这样就会对玛丽加入的时机产生影响），这样就能改变玛丽完全加入的时机了。

有动：虽然很想早些使用乔尼，但有人提醒我说“乔尼是在游戏后期才出现的，没办法提前啊”，所以最后只能放弃这个想法了。（笑）

——莉莉丝几乎是个全新的角色，在设计这个角色时有什么困难的地方吗？

有动：我们制作了很多她独有的特技。因为大幅改变的只有莉莉丝一个人，所以加入了很多新的技能。当然，其他角色也有很多新的招式。

——她对翻车鱼的钟爱有什么原因吗？

有动：关于这个是因为在PS版《宿命传说》中她有一句“翻车鱼怎么做都好吃！”的台词，而将这句话扩大解释之后就变成了这个样子。

石冢：这也是题材之一嘛。（笑）虽然新作中没有加入那句台词，但在“翻车鱼战吼”的说明中提到了这方面内容。

——本作中加入了许多在PS版里无法表现的内容，各位最喜欢其中的哪个场景呢？

石冢：真难回答啊……里昂的结局画面我认为做得很好。但也有过于强调强里昂心中人性化的一面，从而削弱了人物个性的缺点。到底怎么样才好我也说不上来。

石泽：在我看来实在很难准确地指出最喜欢某个场景，但总体来说觉得Face Chat部分的感觉最好。

木贺：虽说是自己负责的部分，但我还是最中意与七将军有关的事件。这些是石冢在PS版时就想加入的内容，于是我就自做主张给它整理一下做了出来。

——有什么隐藏的题材吗？

石冢：加入了PS版中没有的题材一览，连这种东西都加进了游戏中，希望大家能好好利用。（笑）

木贺：我们会根据各种不同的语调和性格来制作人物。比如，我们将阿修雷伊将军的哥哥菲恩雷伊设定成非常厉害的人，这样就很立体地表现了这位给玩家添了不少麻烦的年轻将军。

——其他还有吗？

木贺：游戏的终盘在托克伊地区得到透镜之后菲特和莉阿娜有一段对话。我个人认为那段对话相当精彩，将角色的心情表现得极其到位。

——有没有中途放弃的题材呢？

木贺：刚有个大概的样子就被放弃了……本来想在玛莉安身边加个男人，却遭到强烈的反对。（笑）正因为已经是个成人了，所以必须要表现出她好的一面来。

石冢：玩家们对这部分内容最为敏感。《宿命传说》的世界观和角色形象已经深深植入了玩家的心里，在这基础上加入新的内容是需要很大勇气的。

——请多告诉我们一些印象深刻的角色和台词好吗？

木贺：我个人很喜欢伊肯迪诺斯说过的“凡达利亚的繁荣就是伍德隆的幸福”这句台词。伍德隆即使到了《宿命传说2》中也还没有结婚，在某种意义上讲他也是个不幸的角色。伊肯迪诺斯正是知道这一点所以说出了那句台词。

泽田石：我很喜欢麦迪。在诺伊舒达特的支线剧情中他斥责了被欺负的小孩之后说了一句“你或许会恨我吧”。之后斯坦说“就像知道会被怨恨一样”表现了平常看似大大咧咧的麦迪鲜为人知的深刻一面，给人感觉很好。

有动：就快完结之前狄穆罗斯对斯坦说的“行了，斯坦，我已经活得够久了”这句台词传达了一种直达心灵的厚重历史感。

石泽：我没有喜欢的台词，不过很喜欢莉莉丝这个角色。因为是个小妹妹。

——是因为想有人叫你“哥哥”吗？

石泽：我不否认。（笑）

石冢：我个人反而比较喜欢姐姐类的角色，虽没什么特别喜欢的台词，但很喜欢像伊莉娜这样的角色。因为是个悲剧角色嘛。

——说起姐姐类的角色，亚托怀特怎么样？

石冢：跟那种感觉有些不一样啊。因为她是露蒂的守护者，所以不能算是单身哦。（笑）玛丽也是结过婚的人，所以还是算了吧。（笑）

关于画面

——在画面表现上有跟PS版区别很大的地方吗？

泽田石：首先就是要用现今的技术将所有可以翻新的地方都重做一遍。特别是奥伯隆公司相关的部分与PS版的空中都市设计很相似，所以只能采用新的造型。哈特纳玛克样式的公告牌也经过了重新制作。

——图标部分的重制是以什么为参考的呢？

泽田石：我们并不是只靠自己脑袋里的东西，而是一边参考各种资料一边听取小组成员的意见设计出来的。武器和铠甲既重视设计又强调质感。食物是亲手制作料理之后来设计图标的。

——那么，“翻车鱼串烧”也是吗？

泽田石：本来以为没有会用翻车鱼为材料的菜，没想到真的找到了。（笑）虽没有亲手做，不过我是看着照片设计出来的。

有动：翻车鱼也能吃吗？

泽田石：好像在纪伊半岛的伊豆附近能够捉到。

石冢：听说是一种行动缓慢、水份很重的鱼。下次有机会去吃吃看吧。（笑）

只有到现在这个时候才能说出来的事

——有没有什么发售之后才可以说的话题呢?

石冢：最大的遗憾就是高尔夫球了……本来想做一个带球场的高尔夫迷你游戏，连教学程序都做好了。可忽然想到在《宿命传说》的世界里加这么个东西是不是有些不伦不类，所以最后很不情愿地放弃了。

木贺：实际上我擅自增加了一些台词。在决战前夜的事件中，对菲莉娅说“到露蒂那儿去”之后，进入房间发现菲莉娅还在那里。之后跟她对话五次的话台词就会发生小小的变化。

石冢：（无语）

木贺：不好意思擅自加了东西……我觉得没人会跟她说五次话吧。（笑）

——画面方面有什么要说的吗?

泽田石：我自己虽然不知道，但在制作小组中或许有人干了些什么。比如在地图上的某些物体中、与“《传说》系列”没什么关联的事物中或许隐藏着什么“好玩”的东西也说不定哦……

——战斗方面呢?

有动：如果在世界地图上乱逛的话就会有个手持大斧的可怕人物跳出来惩罚你哦。所以给各位一点儿小小的忠告：不要以相同的方式赚取经验值。

石冢：小小的，呵呵。（笑）

——石泽先生呢?

石泽：嗯……没有。如果在系统程序方面有什么问题的话可就糟糕了。

——石冢先生有什么想说的吗?

石冢：关于游戏内容没什么可说的。有趣的是只要一录音就会下雪。录音是从2006年一月下旬开始的，时间固定在每个星期六，但每次天上都在飘雪花。

——说起来乔尼的歌是由谁作曲的呢?

石冢：剧本和Face Chat中的歌曲部分由音乐小组负责，在剧本中以诗歌为主要表现形式。技术方面就是这样，完成之后再交给山寺老师。现在想起来，真是很感谢老师为我们制作了这么优秀的音乐。

——在名单上没有看到给漆黑之翼配音的声优，这是怎么回事呢?

石冢：提示一下吧，实际上是一个人担当了两个角色……是个比较接近主角的人。

木贺：真的有点儿像是同一个人的声音呢。

石冢：本来是想让不同的人来配音的，结果讨论时大家都想试试看如果使用同一个人的话会不会有什么区别。而声优本人也要求让他一个人配，所以最后只好听从大家的意见。至于到底是由谁来配的音……大家不妨猜一猜。

最后的话

——最后请对各位玩家说几句话。

木贺：主要情节虽然没什么改变，但在支线剧情中我们将大部分精力都放在了“家人”这个主题上。虽然也有一些其他的支线，但考虑得最多的还是“家人”。如果我们能够借由角色的言行将这个主题传达给各位玩家、并感染玩家，那就再好不过了。

泽田石：这次的平衡性做得很好，将“《传说》系列”的细致手感以3D的形式表现了出来。今后我们将会把这种形式发扬光大，最终目标是消除2D、3D的区别，制作出让人一眼就能看出“这是‘《传说》系列’”的画面。当然游戏的内容也是值得各位玩家期待的。请大家一定要捧场！

有动：我负责的“《传说》系列”作品都会受到“难度太高、规则太复杂”等批评，不过在这一作里我着重处理了游戏规则的平衡，让第一次接触的玩家和老玩家都能充分享受游戏的乐趣。我是抱着“不管遭到怎样的批评先做一次试试”的心态来制作这部作品的。

石泽：因为系统程序是眼睛看不见的，所以也就没有希望大家注意的部分。不过从个人角度来说我很喜欢Face Chat的部分，希望各位玩家也能喜欢。

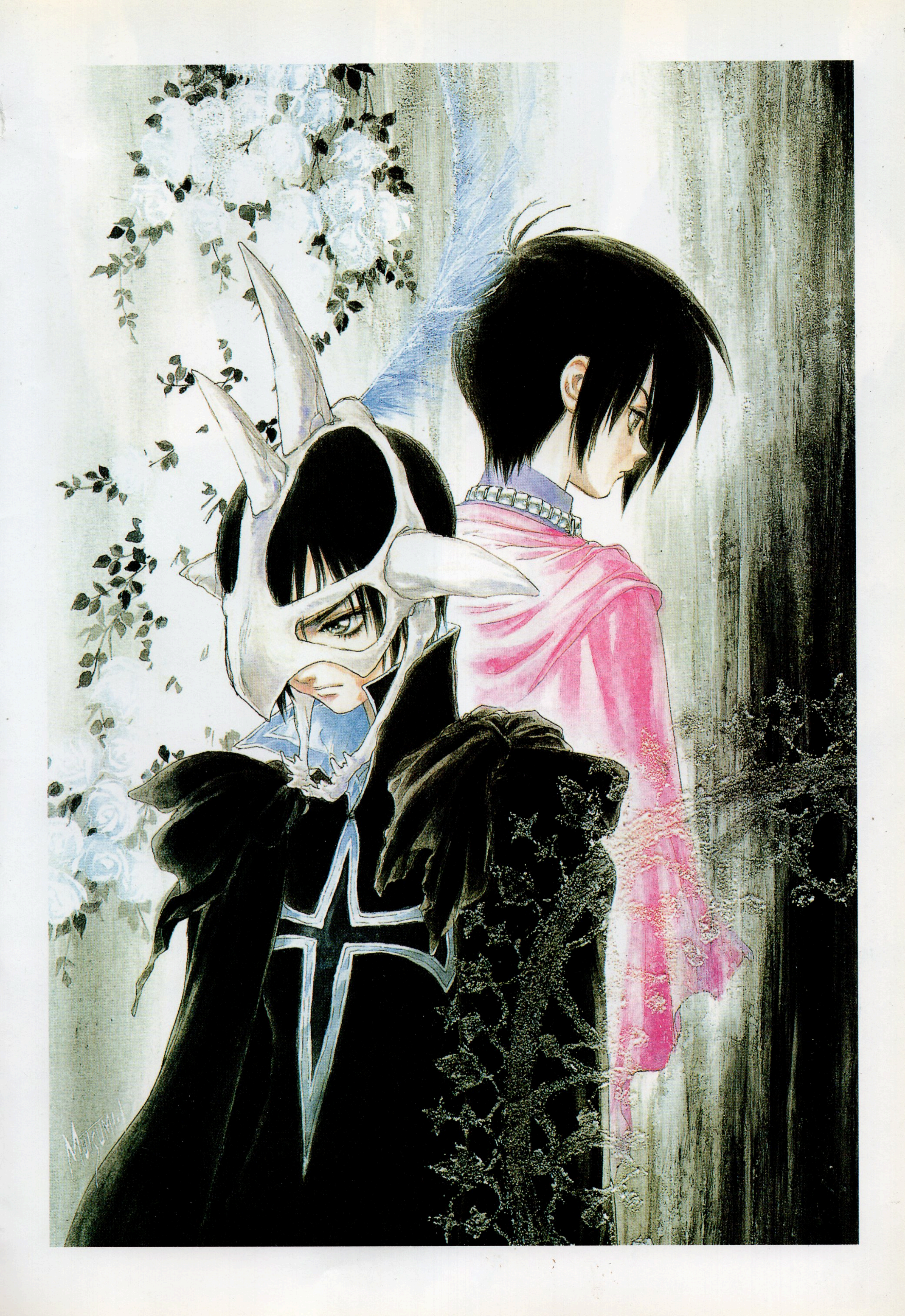
石冢：说实话我不知道这次的复刻到底好不好，一切都交给玩家去判断吧。如果玩家们告诉我说“这里不该做成这样”的话我们就会停下来好好反省；如果大家都说“真好玩啊”，我们便有了相信自己的判断和继续前进的勇气。我们已经尽全力做了我们能做的事，接下来就等着玩家们的意见了。

Men Who Created 'Destiny'







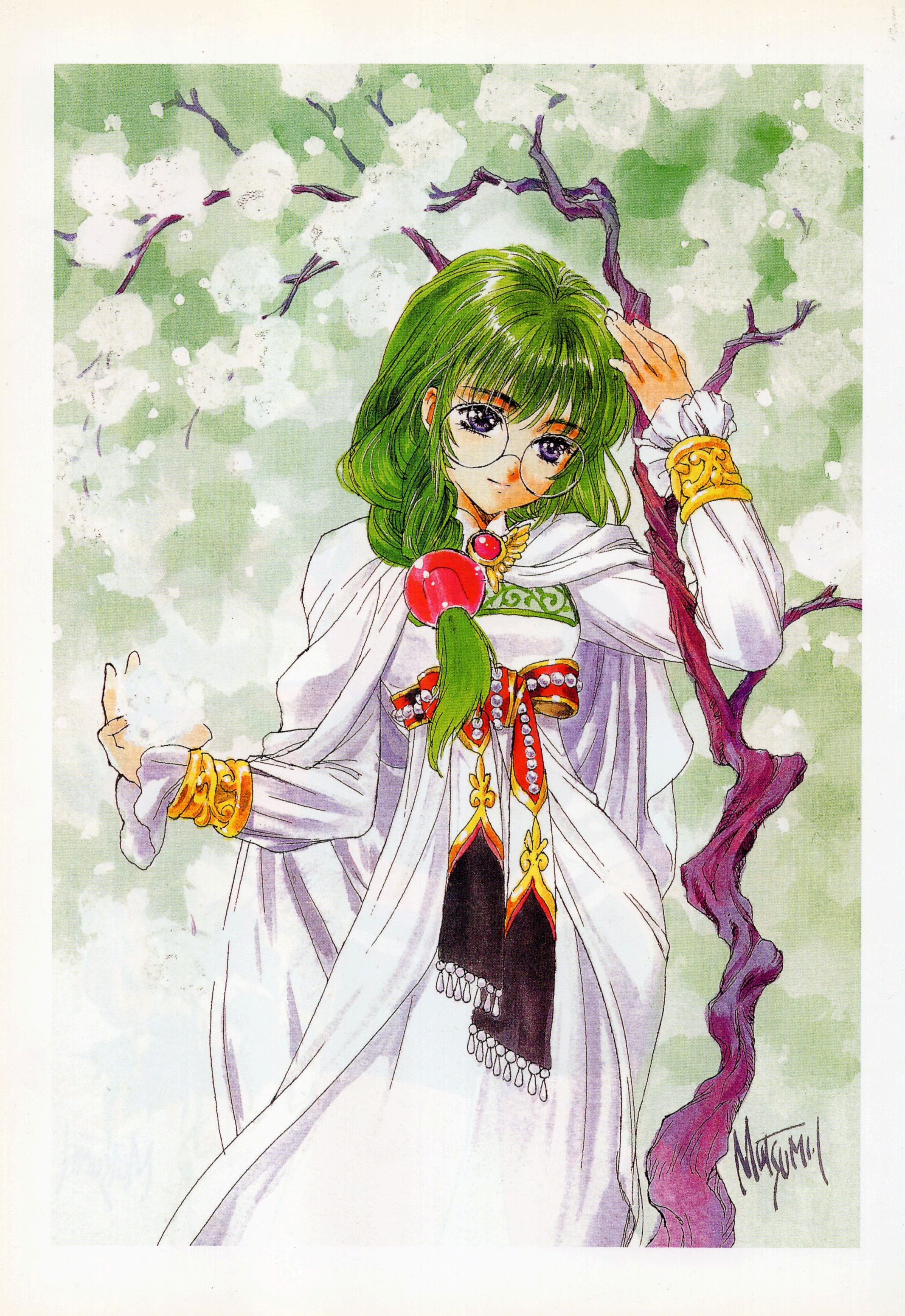









Mutsumi


MUTSUMI









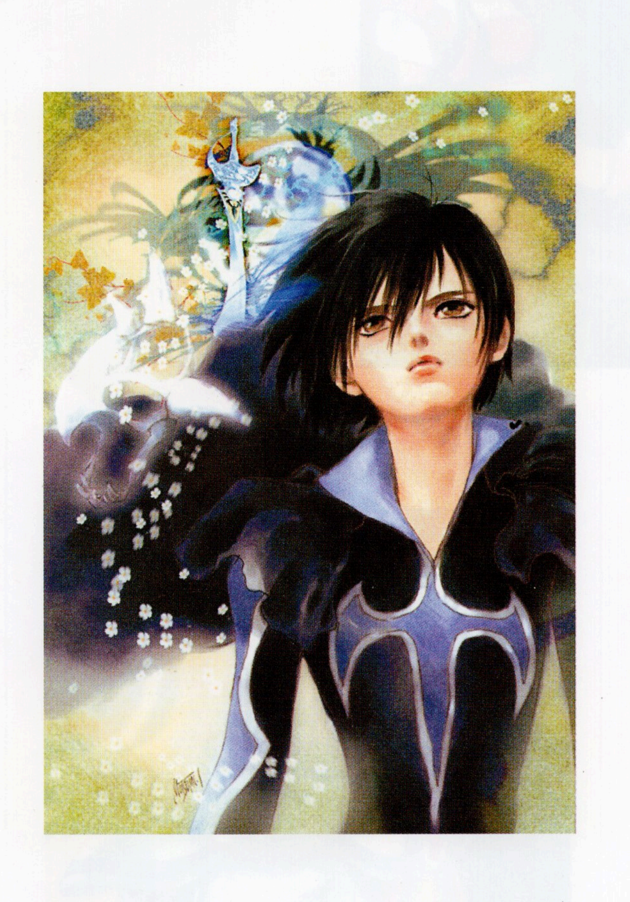



MUTSUMI









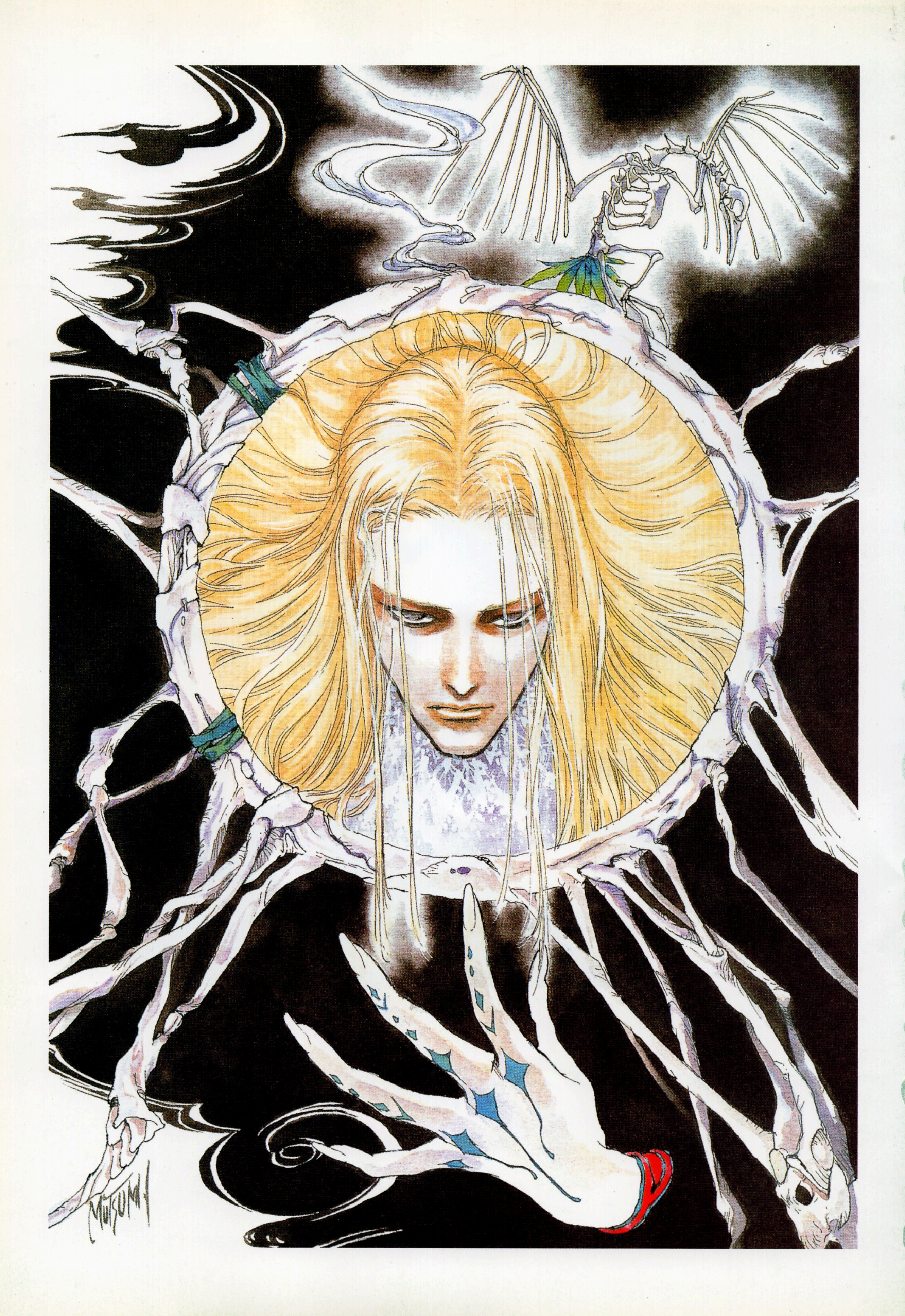











MUTSUMI

世界传说

TALES OF THE WORLD RADIANT MYTHOLOGY

光明之旅

世界传说 光明神话

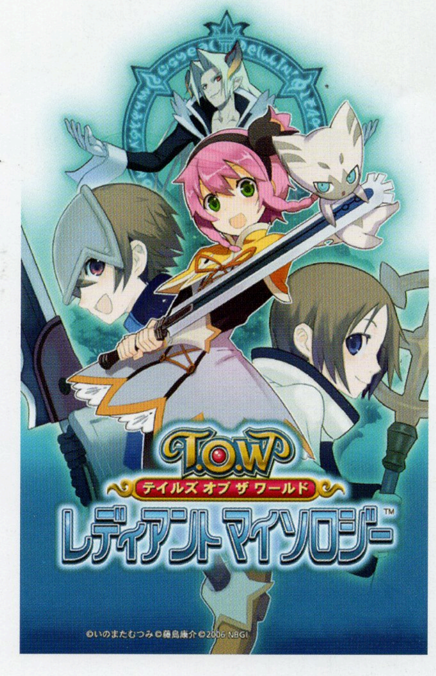
“快醒醒，你的世界有危险了！”

刚刚出生的主人公听到的第一句话便是一个飞在空中的白色生物发出的声音。这个叫做莫莫的生物来自一个名为“亚文”的异世界，是那个世界的“守护人”，但它的世界却早已被一种名为“侵蚀者”的物质所毁灭。据说，当世界出现危机时，世界树便会产生出守护人，以保护这个世界。而主人公正是他所在的世界“特雷吉亚”的守护人，他的出现也就意味着世界正面临危机。正当主人公准备与莫莫一起离开世界树时，两人救下了正处在危险中的少女卡诺诺。

当三人来到附近的小镇艾利利后，他们发现这里被统治者冈瑟尔严格控制着，人们不得擅自外出。为了与冈瑟尔对抗，库拉特斯与莉菲尔等人共同成立了公会阿德利比特姆。在主人公和莫莫的强烈要求下，库拉特斯答应让他们接受考验，只要通过考验，他们便可以加入公会了。就在二人成功通过考验时，卡诺诺也已经顺利加入了公会。从此，他们拯救小镇，守护世界的旅程开始了……

《世界传说 光明神话》是“《传说》系列”的外传，也可以说是这个大系列下的分支——“《世界传说》系列”的一款PSP作品。本作在战斗系统方面结合了《仙乐传说》与《深渊传说》的优势，既有四人合作的连携攻击，也可以利用“Free-line”系统自由移动，更能施放秘奥义，可谓是华丽与实用的完美结合。与以往的《世界传说 换装迷宫》不同，本作无法换装成系列里的历代角色，但却可以创造出只属于玩家自己的“替身”，与历代角色一起冒险，而且还能把自己的角色上传到网上以供其他玩家下载，自已也可以下载到别人的角色。不过，与前几作的全角色登场相比，本作中出现的历代“《传说》系列”角色并不多，这可能会令玩家多少有些失望。而让《世界传说 光明神话》成为时间杀手的一个重要原因便是——刷装备。本作存在着战士、盗贼、魔法师、僧侣、剑士、格斗家、忍者、魔法剑士、主教和猎人多种职业，每个职业都有自己的一套“光明装备”，而除此之外的各种装备恐怕也要花去玩家大把大把的时间了……

另外，《世界传说 光明神话》的主题曲是由植村花菜演唱的《光与影》，片尾曲《纸飞机》也同样由她演唱，而精彩的片头动画是由Production I.G制作的。





简介
职业
设定

卡诺诺 Kanonno

- 年龄 不详
- 性别 女
- 身高 158cm
- 体重 44kg
- CV 工藤晴香

活跃于艾利利的阿德利比特姆公会的少女，开朗活泼，总能让周围的人感觉舒服。虽然卡诺诺外表温和，但内心非常刚强勤奋，因此得到了人们的信任。由于丧失记忆，她只知道自己的名字，除此之外连年龄也不记得了。

为了寻找丧失的记忆，保护不知在何方的故乡不受侵蚀者破坏，卡诺诺决定与主人公一起行动。

莫莫 Mormo

- 年龄 不详
- 性别 不详
- 身高 44cm
- 体重 13kg
- CV 阪口大助

与主人公共同冒险的可爱吉祥物。莫莫是来自异世界亚文的守护人，而亚文所剩无几的世界树也已被侵蚀者蚕食殆尽。带着只要打倒侵蚀者便能让故乡复活的希望，莫莫来到了特雷吉亚。

冈瑟尔 Ganser

- 年龄 74岁
- 性别 男
- 身高 146cm
- 体重 48kg
- CV 龙田直树

艾利利的统治者，原本只是个体弱多病的老头子，但某一天突然得到了一种强大的力量，成为小镇的独裁者。冈瑟尔以防止其他国家破坏世界树为名，严格禁止市民外出。

维达辛 Widdershin



- 年龄 不详
- 性别 男
- 身高 190cm
- 体重 77kg
- CV 岛田敏

与主人公、莫莫一样，维达辛也是来自异世界的守护人，但是他却统领着侵蚀者，侵略了其他世界。



奥罗拉 Aurora

- 年龄 不详
- 性别 女
- 身高 175cm
- 体重 56kg
- CV 永岛由子

在边境城市加瓦达研究消耗玛娜的“魔科学”的科学家，神秘的女性，说着一口关西腔。

系统简介

《世界传说 光明神话》的主人公也就是玩家的分身，在刚开始游戏时，玩家要先确定人物的性别、相貌和声音等要素，还要为角色起名并决定初始职业，然后就可以开始“世界光明之旅”了。

一 职业 一

玩家可以在游戏中自由转职，不过一些高级职业需要消耗GP点，而且要从一级或转职前的等级重新开始。《世界传说 光明神话》中的职业包括初期的四个：战士、盗贼、魔法师和僧侣；高级的六个：剑士、格斗家、忍者、魔法剑士、主教和猎人。这些职业都各有特色和长短利弊，玩家可以根据实际需要或个人喜好来进行调整。



◀选择自己喜欢的职业，同时还要注意队伍的构成，不要忘记带上回复系角色哦，那可是非常重要的。

▶初期的战士，虽然现在装备还很不像样，但总有一天会穿上一身光明装备的。

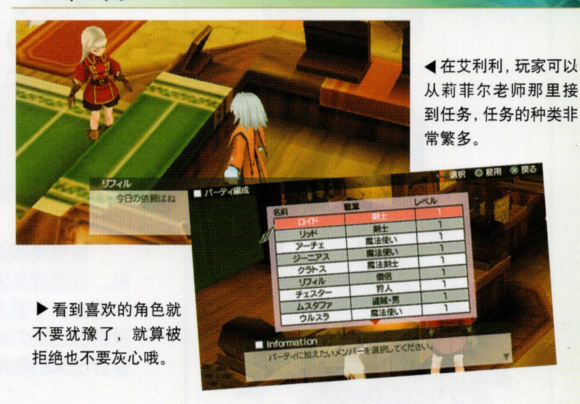
一 光明装备 一

传说，在特雷吉亚曾爆发过一场以世界树为中心的大战，终结那场战斗的勇者们所穿着的传说装备便是“光明装备”。虽然勇者们已经被世人所遗忘，但他们的灵魂却铭刻在了光明装备之上，使装备有了意识。在世界陷入危机之时，它们便会重现于世，等待着能够使用它们的人到来。



◀光明装备不仅性能出众，而且外观也非常漂亮。无论你是“内在派”还是“外表控”，光明装备都是不二的选择！（以上为广告）

一 任务 一



◀在艾利利，玩家可以从莉菲尔老师那里接到任务，任务的种类非常繁多。

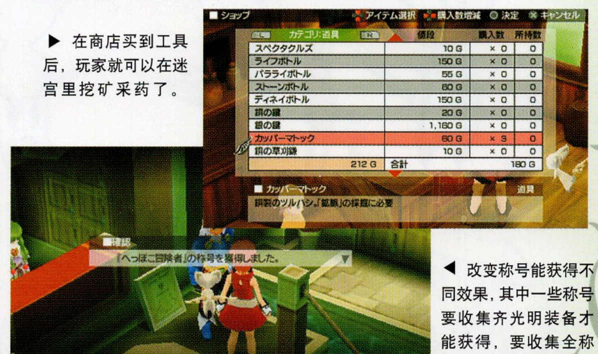
▶看到喜欢的角色就不要犹豫了，就算被拒绝也不要灰心哦。

与“《世界传说》系列”的前几作相同，本作基本推进剧情的方法也是从同伴那里接任务，然后完成任务。这一次的任务分类非常多，主要包括击退敌人、寻找物品、递送等，另外历代角色还会提出修行、比试的任务。其中比试任务非常具有挑战性，如果已经做好准备，不如就和提出挑战的角色大战一场吧！

接到任务后，一个人去完成会相当辛苦，所以就拉上几个同伴吧。这时玩家可以到旅店选择与自己同行的人，其中包括历代角色和一些原创人物。看到自己喜欢的角色或必不可少的职业时，就不要犹豫了。不过，这些人可能会拒绝玩家的邀请，但是只要有耐心，反复进出村子，总有一天他们会被玩家拉出去的。另外，在战斗中玩家还可以切换操作的角色，随机应变的策略就更加灵活了。

一 传统 一

“Face Chat”、称号、料理和怪物图鉴这些系列一贯的传统在《世界传说 光明神话》中依然被保留了下来，而像故事梗概这种在最近几代《传说》中才刚刚出现的新东西在本作中也同样存在。除此之外，本作还追加了采矿、采草药、锻造、道具制作等新要素，让玩家在体验传统的同时，还能增加不少新鲜的乐趣。



▶在商店买到工具后，玩家就可以在迷宫里挖矿采药了。

◀改变称号能获得不同效果，其中一些称号要收集齐光明装备才能获得，要收集全称号，难度不小啊。

设定资料集

Illustration

这里将为大家一举公开本作珍藏的设定图！并附上分别负责原画、剧本的岩本先生和梶尾先生的个人点评。



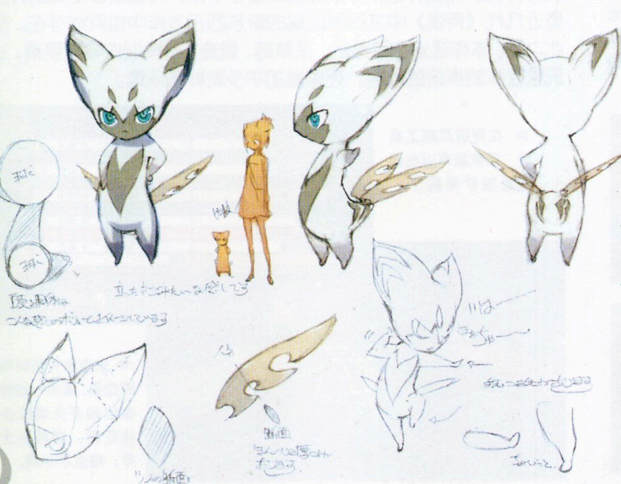


我觉得既然是女主角，就应该具有不管谁来描绘都能让人感受到的独特个性。在处理头发的问题时，听美容院的人说强调头部前端会增加好感度，基于这一考虑，于是我便按照短发、脸颊以及侧面有两条小辫的形象对她进行描绘，头发的颜色则为粉红色。我心想这样的感觉应该能很好地体现出她的性格，没想到设计出来的效果居然跟我想的一样！这不能不说是"心有灵犀"啊。（梶尾）

卡诺诺
Kanonno

在我的印象里卡诺诺跟"朴素"这个词比较贴近，是个很普通的女孩子。感觉她不应该是挥剑的，而是被挥的那一个，同时她也是个努力直率的女孩。工藤小姐在配音时因为老找不准感觉，所以一出声就忍不住叹起气来。（岩本）





莫莫
Mormo

对这个小东西我的注释是：添加了鹌鹑和龙的特征的生物。它是不能说话的主人公的代言者，同时考虑到它在严肃场面的表情，于是小动物一样骨碌骨碌转的可爱眼睛在这里就不能用了。所以在眼睛的设计上要表现的就并非水汪汪的天真无邪，而是"调皮"、"任性"，像小恶魔一样的吊眼。这一角色形象在一开始就确定下来了。（梶尾）



维达辛
Widdershin

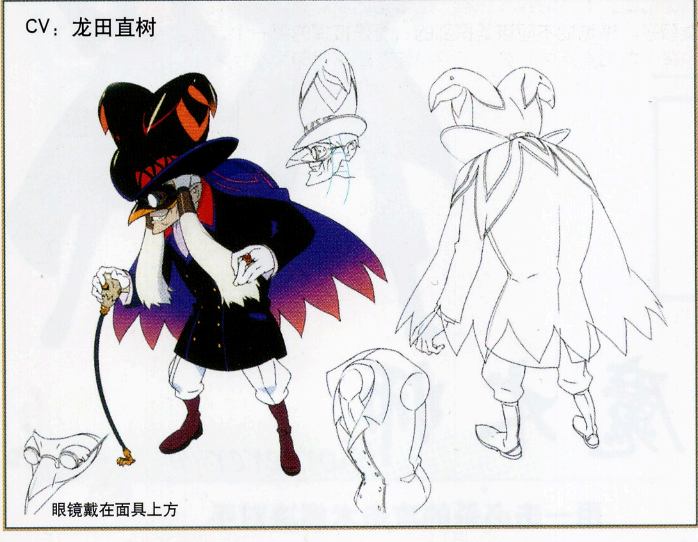
由于他属于异世界的存在，因此我的注释是：要在某个部位加上角等“非人类”的特征。其他的如果也要我来注释，出来的效果搞不好就是一张充斥着凶恶的脸，所以还是算了，全部交给专业人士来发挥吧。（梶尾）

一开始我是凭自己的爱好把维达辛画成了肌肉型的角色。后来有人指出这和形象不符，于是我立即作了修改。如果是像肌肉达摩大师一样，我们可能就会看到一个胸脯厚实的大叔以惊人的气势出现在画面里。太可怕了……（岩本）



奥罗拉
Aurora

取材自毒蛾，注释里附加了“大胸”“肌肤若隐若现”“强横”“香水浓”“毒妇”“妖艳”等关键词。一开始我是把她描写成嘴很大，如同在哄笑一样的形象，设计图出来以后发现她的嘴角其实是很优雅的，于是赶紧将台词也改成了京都腔。（梶尾）

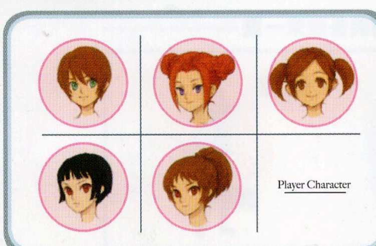


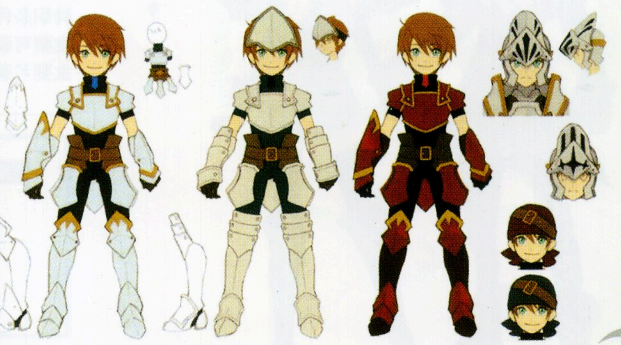
冈瑟尔
Ganser

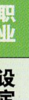
我对他的注释是“以前曾得过一场大病并留下了后遗症，之后则获得力量成为了一名独裁者”两大特征。比起单纯的残忍，不经意间流露出的粘液质性格令角色形象更为丰满，我比较喜欢这样。（梶尾）



玩家角色
Player Character











能在攻防之间取得平衡的力量型阶级

转职条件：主线冒险 M02通关
主要可装备武器：斧、剑、短剑
主要可装备防具：盾、头盔、铠甲

光明装备装束一览



盗贼 *Thief*

以压倒性的手段决一胜负！

转职条件：主线冒险 M02通关
主要可装备武器：短剑
主要可装备防具：帽子、衣服、长袍

光明装备装束一览





魔术师 *Sorcerer*



用一击必杀的攻击术解决对手

转职条件：主线冒险 M02通关
主要可装备武器：手杖
主要可装备防具：帽子、长袍

光明装备装束一览



僧侣 *Priest*

用回复·辅助术为同伴提供支持

转职条件： 主线冒险 M02通关
主要可装备武器： 手杖
主要可装备防具： 帽子、长袍

光明装备装束一览





剑士 *Fencer*

剑技优秀的近距离战斗行家

转职条件： 主线冒险 M02通关
主要可装备武器： 斧、剑、短剑
主要可装备防具： 盾、头盔、铠甲

光明装备装束一览



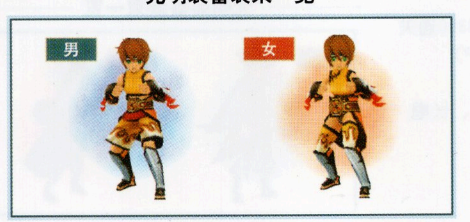


格斗家 *Fighter*

从接近战到怒涛的巅峰，KO！

转职条件： 主线冒险 M02通关（需要100GP）
主要可装备武器： 格斗
主要可装备防具： 帽子、衣服、长袍

光明装备装束一览







猎人 Hunter



从远距离一标中的的狙击手

转职条件：支线冒险 S110之后，前往艾利利的公会（需要100GP）
主要可装备武器：弓
主要可装备防具：帽子、衣服、长袍

光明装备装束一览





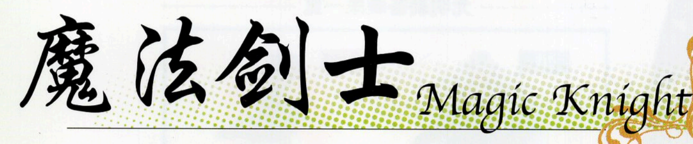
忍者 Ninja

以奇特行动制造事端的外国暗杀者

转职条件：支线冒险 S247之后，和塞尔谈话（需要100GP）
主要可装备武器：剑、短剑
主要可装备防具：帽子、衣服、长袍

光明装备装束一览

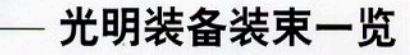




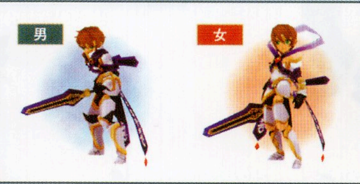
魔法剑士 Magic Knight

擅长术・技的万能人才

转职条件：支线冒险 S055通关后，和库拉特斯谈话（需要100GP）
主要可装备武器：剑、短剑
主要可装备防具：盾、头盔、铠甲



光明装备装束一览









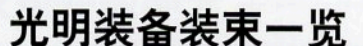


主教 Bishop



兼有魔术师与僧侣之术的专家

转职条件：支线冒险 S300通关（需要100GP）
主要可装备武器：手杖
主要可装备防具：帽子、长袍



光明装备装束一览





Art Graphy

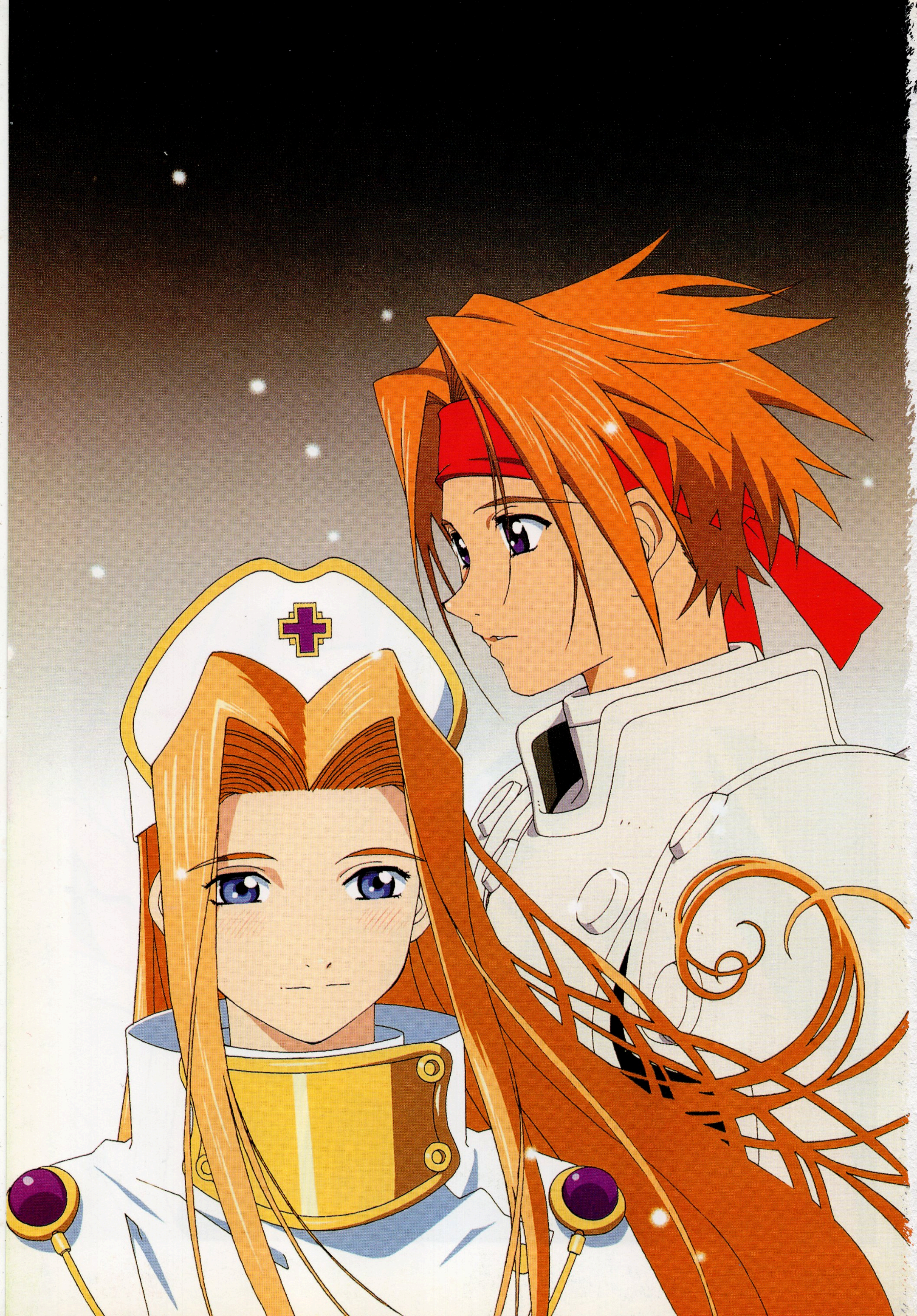


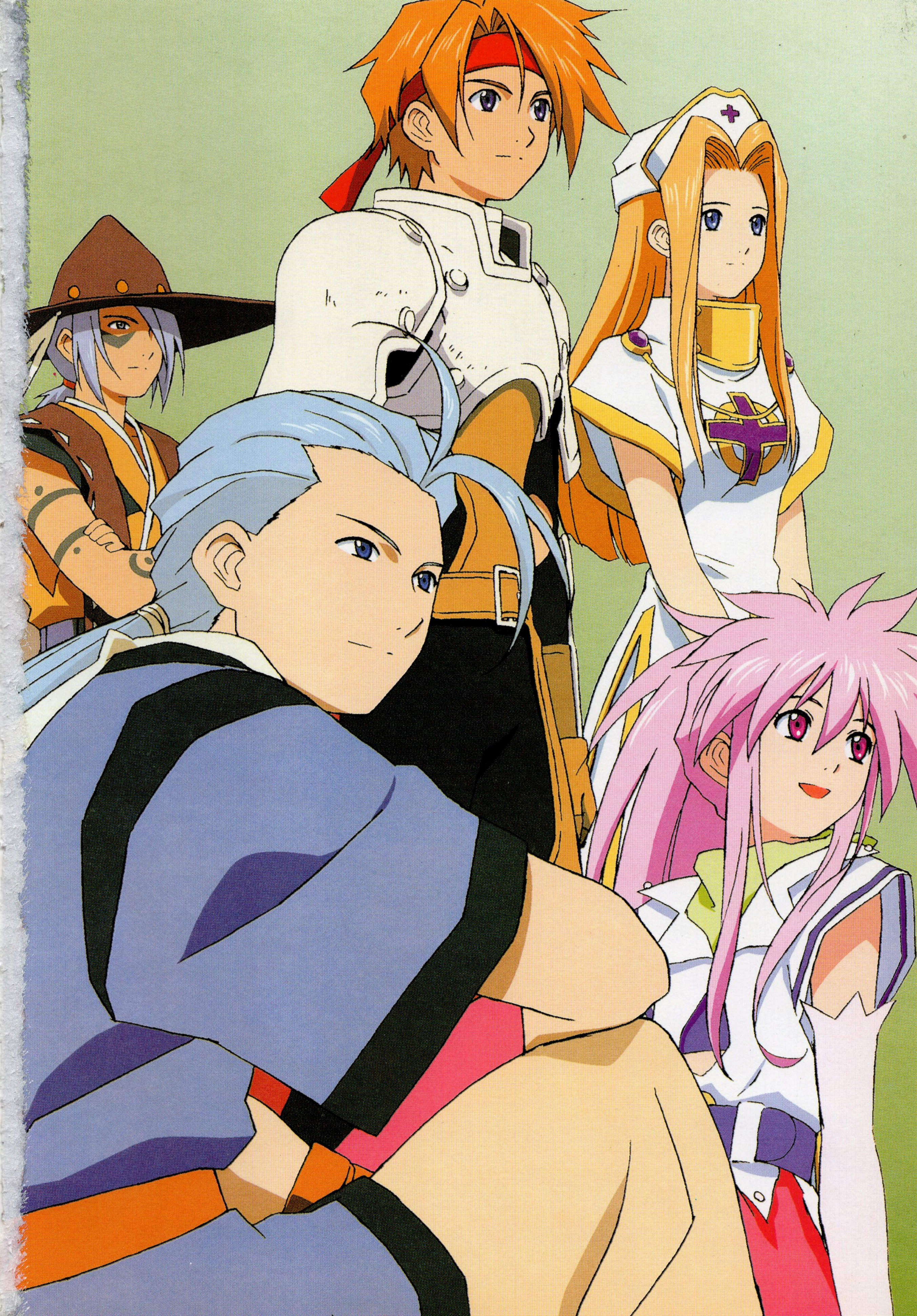




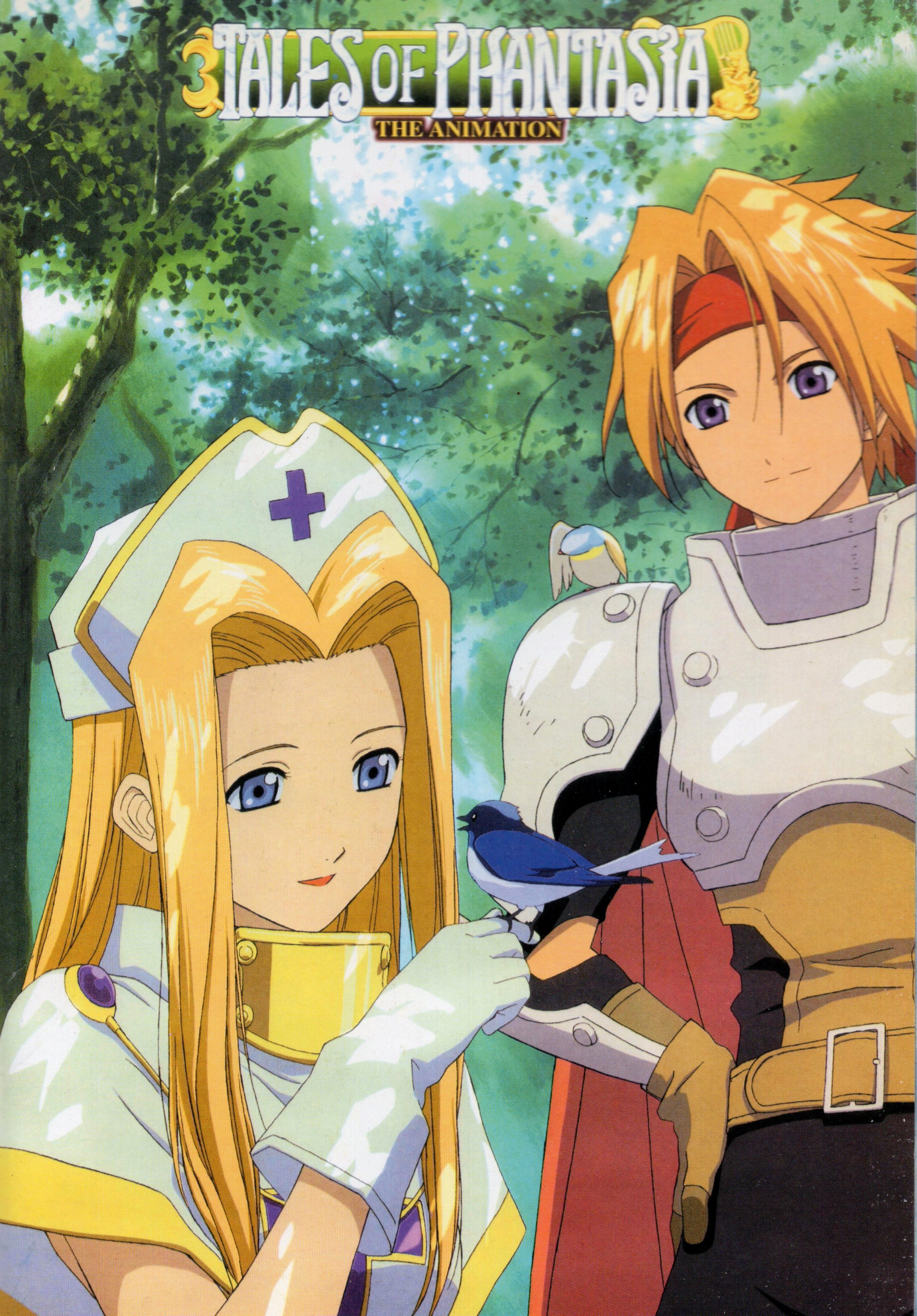











TALES OF PHANTASIA
THE ANIMATION



ISBN 7-88578-052-X
9 787885 780524 >

传说无限DVD＋传说无限2 传说系列全书(赠品)　　售价：28元